KONAMI®

INSTRUCTION MANUAL

SEGA
MEGA DRIVE

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or *altered consciousness* when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk.

Prior to use

- **If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.**
- **Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.**
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE DURCH, BEVOR SIE IHR SEGA-VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichtreflexen oder Blinklichern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten.

Vor der Benutzung

- **Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.**
- **Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.**
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- **Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.**

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque.

Avant toute utilisation

- **Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.**
- **Tenez-vous à une distance éloignée d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence ...).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de veiller à vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en videojuego. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

Antes de utilizar el juego

- **Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.**
- **Sitúese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.**
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue está bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un videojuego.
- **Los padres deben supervisar si uso que sus hijos hacen de los videojuego. Si si jugar con un videojuego usted o sus hijos presentan alguna de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.**

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una insigne percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, compresse quelle che appaiono su uno schermo televisivo o durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio prendete per favore le seguenti precauzioni:

Prima dell'uso

- **Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.**
- **Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.**
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno)

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora
- **I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di consapevolezza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.**

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor löper av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetandeförändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller fått av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

Innan du börjar spela

- **Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.**
- **Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.**
- Om du är trött eller har sovit dåligt, ta vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- **Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så sluta OMEDELBART av apparaten och konsultera läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller krampryckningar.**

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder de van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Voor gebruik

- **Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.**
- **Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.**
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- **Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik OMMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.**

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ ITSE TAI ENNEN KUIN ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ JÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumataudinkohtauksen tai tajunnantason muutoksia joutuessaan alttiiksi tietyille valokuvioille tai välkkyville valoille, kuten esimerkiksi televisiota katsellessa tai videopelejä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, jotka ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Reiluen minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä:

Ennen käyttöä

- **Mikäli sinä tai jotu perheenjäsenesi on jonkun aiemmin kaatumatautikohtauksen tai kokenut tajunnantilan muutoksia altistuessaan välkkyvälle valolle, lyky lääkärin neuvoa ennen kuin pelaat peliä.**
- **Istu vähintään 2,6 metrin päässä televisieruudusta.**
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka peliä vasta levähtäysi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisoruutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää)

Käytön aikana

- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- **Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja lyky lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.**

Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/ Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega
② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånläget läge. Sätt i en spelkassett i Mega Driven.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts ifrån eller tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Segas spelkassett
② Styrplatta 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette
② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive-järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke peliohjain 1 paikalleen.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsoliin eisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin eisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

① Sega-kasetti
② Peliohjain 1

Story

The year is 1897 and the long-lasting battle between Dracula and humans has finally come to an end. Dracula was sent to his eternal rest by Kincy Morris, descendent of the Belmond Family.

Europe was at peace for a time. But then World War I broke out, plunging Europe into a world of darkness, of massacre and destruction. The single incident that led to WWI was the assassination of the Prince of Austria in Sarajevo in June 1914. But what people do not know is that there had also been a woman behind the scenes.

Elizabeth Bartley. In the early 15th century, Bartley, a female vampire, had sucked the blood of nearly 600 girls, for which she was executed in Transylvania, Romania. But she was revived into this world by a witch, one Drotia Tzuentes. Using a Ceremony of Evil, Bartley started the war to conquer all the human souls of Europe in an effort to revive her dead uncle-Dracula.

Geschichte

Wir schreiben das Jahr 1897, und der lange, blutige Kampf zwischen Dracula und den Menschen hat schließlich ein Ende gefunden. Dracula wurde von Kincy Morris, einem Abkömmling der Belmont Familie, zur ewigen Ruhe geschickt.

Nun droht erneut Gefahr...

Elisabeth Bartley. Im frühen 15. Jahrhundert hatte Bartley, die in Wirklichkeit ein weiblicher Vampir ist, das Blut von fast 800 Mädchen getrunken und war dafür in Transsylvanien in Rumänien hingerichtet worden. Aber sie wurde von einer Hexe namens Drotia Tzuentes wieder zum Leben erweckt. Bartley feierte eine Schwarze Messe, um sich darauf einzuslimmen, um alle Seelen der Menschen in Europa zu erobern und damit ihren toten Onkel Dracula wieder zum Leben zu erwecken.

L'histoire

Nous sommes en 1897 et la bataille qui, des années durant, a opposé Dracula et les hommes a finalement pris fin. Dracula a été envoyé vers le repos éternel par Kincy Morris, descendant de la famille Belmont.

L'Europe fut en paix pendant quelque temps. Mais bientôt la Première Guerre Mondiale éclata, plongeant à nouveau les pays du continent dans les ténèbres, et suscitant, ici et là, massacres et destructions. L'incident qui fut à l'origine de la Première Guerre Mondiale est l'assassinat, en 1914 à Sarajevo, du Prince d'Autriche. Toutefois, ce que peu de gens savent c'est qu'une femme tirait les ficelles en coulisses.

Elizabeth Bartley. Au début du 15e siècle, Bartley, une femme vampire avait bu le sang de près de 800 jeunes filles, ce qui avait conduit à son exécution dans une ville de Transylvanie, en Roumanie. Une sorcière nommée Drotia Tzuentes décida plus tard de la ramener à la vie. Après une Cérémonie du Diable, Bartley partit à la conquête de toutes les âmes de l'Europe dans le dessein de redonner vie à son oncle Dracula.

La Historia

El año es 1897 y la larga batalla entre Drácula y los hombres por fin llegó a su término. Drácula fue enviado a su eterno descanso por Kincy Morris, el descendiente de la familia Belmond.

Durante un tiempo Europa estaba en paz. Pero luego estalló la Primera Guerra Mundial, hundiendo a Europa en un mundo de oscuridad, masacre y destrucción. El único hecho que condujo a la Primera Guerra Mundial fue el asesinato del Príncipe de Austria en Sarajevo en junio de 1914. Pero lo que nadie sabe de la historia es que había una mujer oculta detrás del suceso.

Elizabeth Bartley. Al principio del siglo XV, Bartley, una mujer vampiro que fue ejecutada en Transilvania, Rumania, por haber chupado la sangre de cerca de 800 muchachas. Pero ella fue resucitada en este mundo por una bruja, Drotia Tzuentes. Con una Ceremonia del Diablo, Bartley dió inicio a la guerra para conquistar a todos los espíritus humanos de Europa y resucitar a su tío muerto, Drácula.

Storia

Siamo nell'anno 1897 e la lunga battaglia fra Dracula e gli esseri umani è finalmente terminata. Dracula è stato inviato al suo riposo eterno da Kincy Morris, un discendente della Famiglia Belmond.

L'Europa rimane in pace per qualche tempo. Ma lo scoppio della Prima Guerra Mondiale, la fece di nuovo ricadere in uno scuro mondo di massacri e distruzione. L'incidente che portò allo scoppio della guerra fu l'assassinio del

Principe Ereditario d'Austria a Sarajevo nel giugno del 1914. Ma ciò che la gente non sa è che dietro la scena vi era la presenza di una donna.

Elizabeth Bartley. Agli inizi del XV secolo Bartley, un vampiro femmina, aveva succhiato il sangue di quasi 800 ragazze, e per questa colpa era stata giustiziata in Transilvania, Romania. Ma una strega, Drotia Tzuentes, la aveva riportata in vita. Per mezzo di una Cerimonia Diabolica, Bartley aveva dato inizio ad una guerra per la conquista di tutte le anime dell'Europa, nello sforzo di riportare in vita il defunto Dracula, suo zio.

Historia

Året är 1897 och den långa kampen mellan Dracula och människorna har äntligen kommit till ett slut. Dracula sänds iväg till evigheten av Kincy Morris, en ättling till Belmond familjen.

Europa hade för ögonblicket fred. Men sedan bröt första världskriget ut och kastade Europa in i skuggornas värld av massakrer och destruktion. Den händelse som ledde till första världskriget var mordet på den österrikiska prinsen i Sarajevo i juni 1914. Men vad folk inte vet är att det också fanns en kvinna bakom scenen.

Elisabeth Bartley. Under början av 1500 talet hade Bartley, en kvinnovampyr, sugit blodet ur närmare 800 flickor och blev avrättad för detta i Transylvanien, Rumänien. Men återuppväcktes in i denna värld av en häxa, Drotia Tzuentes. Med hjälp av en djävulsceremoni startade Bartley ett krig för att besegra alla europeiska människors själar i ett försök att återuppväcka hennes döda farbror Dracula.

Verhaal

Het is 1897 en het langdurige gevecht tussen Dracula en de mens is uiteindelijk afgelopen. Dracula is door Kincy Morris, een afstammeling van de Belmond Familie, naar zijn laatste rustplaats gestuurd.

Even heerste er vrede in Europa, tot de Tweede Wereldoorlog uitbrak. Een donker tijdperk met moord en vernietiging in Europa brak aan. De moord op de Prins van Oostenrijk in Serajevo in juni 1914 is de belangrijkste ware oorzaak van het uitbreken van de Eerste Wereldoorlog. Er was echter ook een vrouw achter de schermen....

Elizabeth Bartley. Bartley had in het begin van de 15de eeuw de doodstraf gekregen omdat zij het bloed van bijna 800 meisjes had gedronken. Zij werd in Transylvanië, Roemenië geëxecuteerd. Drotia Tzuentes, een heks, heeft haar echter daarna weer het leven teruggegeven. Met een Ceremonie van Kwaad gaat Bartley op stap en probeert alle mensen in Europa te verslaan om zo haar gestorven oom Dracula weer tot leven te brengen.

Kertomus

On vuosi 1897 ja pitkä taistelu Draculan ja ihmisten kesken on vihdoin loppunut. Draculan on lähetänyt ikuiseen lepoon Kincy Morris, Belmond-suvun jälkeläinen.

Euroopassa vallitsi rauha jonkin aikaa. Mutta sitten syntyi I maailmansota, joka muutti Euroopan pimeyden, joukkomurhan ja tuhon maailmaksi. Yksittäinen tapahtuma, joka johti I maailmansotaan, oli Itävallan prinssin salamurha Sarajevossa kesäkuussa 1914. Mutta mitä ihmiset eivät tiedä: tapahtumien takana oli myös nainen.

Elizabeth Bartley. Varhain 15. vuosisadalla Bartley, naisvampyyri, oli imenyt lähes 800 tytön verta, minkä vuoksi hänet teloitettiin Transylvaniassa, Romaniassa. Mutta hänet herätti jälleen henkiin tähän maailmaan noita Drotia Tzuentes. Pahojen seremoniaa käyttäen Bartley aloitti sodan voittaakseen kaikki Euroopan ihmissielut, jotta saisi kuolleen setänsä, Draculan jälleen henkiin.

And now, two men draw near to Castle of Dracula. John Morris, child of Kincy Morris who died to vanquish Dracula, has been fighting vampires day and night, as destiny would demand of a descendant of the famous Belmond vampire-hunting family. And then there's Eric Lecarde, who, from the moment he learned of his fate from a mysterious old man, began experiencing the strange and mysterious. He now comes to take revenge on Bartley for having changed his fiancee into a vampire.

Predestined long ago by the fate of the Belmonds, the battle is about to begin again!

Und nun nähern sich zwei Männer dem Schloß von Dracula. John Morris, Sohn von Kincy Morris, der sein Leben gab, um Dracula zu beseitigen, hat Tag und Nacht gegen Vampire gekämpft. Eine Aufgabe, die man von einem Abkömmling der berühmten Vampirjäger der Belmont-Familie einfach erwartet. Und dann ist da noch Eric Lecarde, der von dem Augenblick an, wo ihm ein mysteriöser alter Mann sein Schicksal voraussagte, merkwürdige und geheimnisvolle Dinge zu erleben begann. Er ist jetzt gekommen, um sich an Bartley zu rächen, die seine Verlobte in einen Vampir verwandelt hatte.

Bereits vor langer Zeit durch das Schicksal der Familie Belmont, vorherbestimmt, beginnt der Kampf jetzt erneut!

Aujourd'hui, deux hommes s'approchent du Château de Dracula. L'un est John Morris, fils de Kincy Morris qui mourut pour vaincre Dracula; il s'est battu nuit et jour contre les vampires pour respecter la tradition de la famille Belmont. L'autre est Eric Lecarde qui, dès l'instant où un vieil homme lui appris sa destinée, commença à faire d'étranges et mystérieuses expériences. Il vient pour venger sa fiancée que Bartley a, un jour, transformée en vampire.

Ecrite depuis longtemps dans le Grand Livre, la bataille entre les descendants des Belmont et les vampires est proche de reprendre!

Y ahora, dos hombres se acercan al Castillo de Drácula. John Morris, el hijo de Kincy Morris que murió al derrotar a Drácula, ha venido luchando contra los vampiros día y noche, cumpliendo su deber como descendiente de la famosa familia Belmondo, cazadores de vampiros. Lo acompaña Eric Locarde, quien, desde el momento que se enteró de su destino mediante un misterioso anciano, empezó a experimentar cosas extrañas y misteriosas. El viene ahora para vengarse de Bartley por haber transformado a su novia en una mujer vampiro.

Predestinado desde hace mucho tiempo por el destino de los Belmond, la batalla está a punto de empezar de nuevo.

Ed ora due uomini si stanno avvicinando al Castello di Dracula. Uno è John Morris, figlio di quel Kincy Morris che era morto nel corso della lotta per annientare Dracula. John ha continuato a lottare contro i vampiri notte e giorno, come il destino vuole che si comporti un discendente della famosa Famiglia Belmond, nota per la sua caccia ai vampiri. Il secondo è Eric Lecarde che, dopo essere stato messo al corrente del suo destino da un vecchio misterioso, si è trovato a provare sensazioni strane ed incomprensibili. Egli viene ora a cercare vendetta contro Bartley, colpevole di avere trasformato la sua fidanzata in un vampiro.

Predestinata da tempo dal fato dei Belmond, l'abattaglia sta di nuovo per aver inizio.

Och nu är två män på väg till Draculas slott, John Morris, barn till Kincy Morris som dog för att göra slut på Dracula, har slagits mot vampyrer dag och natt precis som man kunde vänta av en ättling till den berömda vampyrjagande familjen Belmond. Sedan år det Eric Lecarde som, från det ögonblick han lärde känna sitt öde från en gammal man, började uppleva konstiga och mystiska saker. Han kommer för att hämnas på Bartley för att hon gjort hans fästmö till en vampyr.

Förutbestämt sedan länge av Belmonds öde är allt nu klart för kampen att börja!

Er zijn twee jongemannen op weg naar het Kasteel van Dracula. Kincy Morris die is gestorven voor de vernietiging van Dracula, heeft een zoon met de naam John. John Morris vecht al dag-en-nacht tegen vampieren, zoals je natuurlijk van een afstammeling van de Belmond familie kan verwachten. De tweede man is Eric Lecarde. Sinds de dag waarop hij zijn lot van een geheimzinnige man heeft vernomen, zijn hem diverse rare en mysterieuze gebeurtenissen overkomen. Hij staat nu klaar om wraak te nemen op Bartley die zijn verloofde in een vampier heeft [illegible].

Lang, lang geleden reeds met het lot van de Belmonds bepaald, gaat de slag nu weer beginnen!

Ja nyt, kaksi miestä lähestyy Draculan linnaa. John Morris, Kincy Morriksen lapsi, Morriksen, joka kuollakseen halusi tuhota Draculan, on taistellut vampyyreitä vastaan yötä päivää, tuntien tämän kohtalokseen kuuluisan vampyyrimetsästäjäsuvun, Belmondien jälkeläisenä. Ja sitten on vielä Eric Lecarde, joka siitä hetkestä kun kuuli kohtalostaan salaperäiseltä vanhalta mieheltä alkoi kokea outoja ja ihmeellisiä asioita. Nyt hän aikoo kostaa Bartleylle sen että muutti hänen kihlattunsa vampyyriksi.

Taistelu on jälleen alkamassa, kuten Belmondien kohtalo on kauan sitten määrännyt!

Playing the Game

Select either John or Eric for your character. Each will have different weapons. Clear stages by killing the enemies and Boss in each stage.

Life decreases each time a player is damaged. When a player's lives have been used up, that player is out. The game ends when all the players are out. You can select Continue to resume a game from the middle of a stage. When you continue a game, the number of jewels, weapons' upgrades and attack items are reset. Only at the EASY level do half of the jewels remain. The number of times you can continue depends on the difficulty level of play.

Spielweise

Wähle entweder John oder Eric aus, den du dann steuerst. Jeder von ihnen hat unterschiedliche Waffen. Du überwindest die einzelnen Stages, indem du die Gegner und den Boss in jeder Stage tötest.

Deine Lebenskraft vermindert sich jedesmal, wenn ein Spieler verletzt wird. Wenn die Lebenskraft eines Spielers vollständig aufgebraucht wurde, kann er nicht mehr weiterspielen. Das Spiel endet, wenn alle Spieler ausgeschieden sind. Du kannst "Continue" wählen, um ein Spiel von der Mitte einer Stage aus wieder aufzunehmen. Wenn du ein Spiel fortsetzt, verlierst du alle Juwelen, Verstärkungen von Waffen und Angriffsgegenstände. Nur im Schwierigkeistgrad EASY (einfach) behältst du die Hälfte der Juwelen. Die Anzahl der Fortsetzungsmöglichkeiten hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad des Spiels ab.

Pour jouer

Choisissez un des deux personnages, John ou Eric. Chacun possède des armes différentes. Franchissez chaque niveau en tuant les ennemis et leur chef.

La durée de vie diminue chaque fois qu'un joueur est blessé. Lorsqu'un joueur a utilisé sa vie, il est hors jeu. La partie se termine lorsque tous les joueurs sont hors jeu. Vous pouvez choisir Continue pour reprendre une partie à partir du milieu d'un niveau. En ce cas, les nombres de joyaux, d'armes et des moyens de combat reprennent leur valeur d'origine. Seul le niveau EASY (facile) permet de conserver la moitié des joyaux. Le nombre de fois où vous êtes autorisé à reprendre la partie dépend du niveau de difficulté.

Modo de jugar

Selecciona a John o Eric como tu personaje. Cada uno tendrá distintas armas.

Pasa los niveles matando a los enemigos y a su jefe en cada nivel.

La vida disminuye cada vez que el jugador es dañado. Cuando se agote la vida de un jugador, tal jugador queda fuera de combate. El juego termina cuando terminan todos los jugadores. Tu puedes seleccionar Continue para reanudar un juego desde el medio de una nivel. Cuando continúes un juego, se reponen el número de piedras preciosas, las armas y los objetos de ataque. Sólo en el nivel fácil EASY permanece la mitad de las piedras preciosas. El número de veces que puedes continuar el juego depende del nivel de dificultad.

Regole del gioco

Scegliere come proprio personaggio John o Enc. Ciascuno dei due dispone di armi diverse. Il gioco consiste nel tentare di superare tutti gli stadi uccidendo i nemici ed il Capoccia di ogni singolo stadio.

La vita a disposizione diminuisce ogni volta che il giocatore subisce dei danni. Quando tutta la vita del giocatore è stata consumata il giocatore è fuori combattimento. Il gioco ha termine quando tutti i giocatori a disposizione sono terminati. Per riprendere il gioco da un punto qualunque nel corso di uno stadio selezionare la funzione di Continuazione. In caso di continuazione del gioco, il numero di gioielli, le armi e gli altri dispositivi di attacco vengono riportati alla condizione in cui si era. Solamente al livello facile ("EASY") rimane metà dei gioielli conquistati. Il numero di volte che il gioco può essere continuato dipende dal livello di difficoltà prescelto per il gioco.

Spelets gång

Välj antingen John eller Enc som din figur. De har olika vapen. Klara av nivåer genom att döda fiender och bossar i de enskilda nivåerna.

Liv sjunker för varje gång en figur skadas. När en figurs liv är slut, är också spelet slut för honom den gången. Spelet kommer till en ända när alla figurers liv är slut. Du kan välja Continue för att återuppta ett spel i mitten av ett steg. När du fortsätter ett spel kommer antalet juveler, vapens gradering och attackföremål att nollställas. Endast på nivån EASY behålls hälften av juvelerna. Det antal gånger du kan fortsätta beror på vilken svårighetsgrad du spelar.

Spelen van het spel

Kies John of Enc als karakter. Zij hebben verschillende wapens. Probeer in een volgend niveau te komen door vijanden en de Boss in een niveau te vermietigen.

Je leven wordt verkort wanneer je (de speler) wordt geraakt. Jouw slag is verloren wanneer al je levens zijn gebruikt. Het spel eindigt zodra beide spelers geen levens meer hebben. Je kan Doorgaan kiezen om een spel ergens vanuit een niveau voort te zetten. Wanneer je een spel voortzet worden het aantal juwelen, wapenversterkingen en aanval items teruggesteld. Alleen met het EASY eenvoudige niveau hou je de helft van het aantal juwelen. Het aantal keer dat je door kan spelen hangt af van de moeilijkheidsgraad van het spel.

Pelin Pelaaminen

Valitse sankariksesi joko John tai Enc. Molemmilla on erilaiset aseet. Selvitä tasot tappamalla kunkin tason viholliset ja Pomo.

Elämä lyhenee joka kerta kun pelaaja saa iskun. Kun pelaajan elämäpalkki on tyhjänee pelaaja on hävinnyt. Peli loppuu, kun kaikki pelaajat ovat pelistä pois. Voit valita Continue jatkopeli mahdollisuuden, kun haluat aloittaa pelin uudelleen kesken näytöksen. Kun jatkat peliä, jalokivien lukumäärä, asemäärä ja hyökkäysvarusteet nollautuvat. Vain HELPOLLA (EASY) tasolla jää puolet jalokivistä. Se kuinka monta kertaa voit valita Jatkope in riippuu pelin vaikeustasosta.

You can restore life and gain special attack powers by taking certain items during play

When you kill the Boss at the end of each stage, a magic crystal will come falling from the sky Take the crystal to completely restore your lives

Du kannst deine Lebenskraft wieder herstellen und besondere Fähigkeiten für den Angriff erwerben, indem du während des Spiels bestimmte Gegenstände aufsammelst

Wenn du am Ende der jeweiligen Stage einen Boss erledigt hast, fällt ein magischer Kristall vom Himmel. Sammle diesen Kristall auf, um deine Lebenskraft wieder vollständig aufzufrischen

Vous avez la possibilité de restaurer votre vie et de gagner divers moyens de combat en vous emparant de certains moyens de combat au cours de la partie.

Après avoir éliminé le chef des ennemis, à la fin d'un niveau, un cristal magique tombe du ciel Saisissez-vous du cristal pour disposer à nouveau de toutes vos vies

Tu puedes restaurar la vida y ganar potencias de ataque especiales cogiendo determinados objetos durante el juego

Cuando mates el Boss a fin de cada nivel, un cristal mágico bajará del cielo. Toma el cristal para restablecer completamente tus vidas.

Using the Control Pad

This is a one-person game Connect the Control Pad to the game machine s control termina 1

Verwendung des Control Pad

Dies ist ein Spiel für eine Person Schließe das Control Pad an das Control Termina, 1 der Spielkonsole an

Utilisation de la boîte de commande

Ce jeu se joue seul Branchez la boîte de commande sur la prise de commande 1 de la machine de jeu

Modo de usar el Control Pad

Este es un juego para una persona. Conecta e Control Pad al terminal de control 1 de la máquina del juego.

Si può recuperare la vita ed ottenere speciali poteri di attacco se, nel corso del gioco, si nasce ad impadronirsi di certi oggetti speciali.

Quando si uccide il Capoccia al termine di ogni fase dal cielo cade un cristallo magico Prendere questo cristallo per risanare completamente tutte le proprie vite.

Du kan återuppväckas till liv igen och erhålla speciella attackmöjlighter genom att ta vissa saker under spelets gång.

När du dödar Bossen i slutet av varje steg kommer en magisk kristall att lalla ner från skyn Ta kristallen för att helt återställa dina liv

Je leven kan weer worden verlengd en je kan speciale aanvalkrachten verdienen door bepaalde items tijdens het spel op te pikken.

Een magische kristal valt uit de hemel wanneer je de Boss aan het eind van ieder niveau uit de weg ruimt. Pak de kristal zodat je levens weer worden hersteld.

Voit saada elämää takaisin ja voittaa itsellesi erikoishyökkäysvoimaa keräämällä tiettyjä esineitä pelin kuluessa

Jos tapat Pomon kunkin näytöksen lopussa, putoaa taivaalta taikakristalli Pomi kristalli niin saat elämäsi takaisin

Uso della tastiera di comando

Il gioco è per un solo giocatore. Collegare la tastiera di comando al terminale di comando 1 dell'apparecchio per il gioco

Att använda kontrollpanelen.

Detta är ett spel för en person. Anslut kontrollpanelen till spelets kontrolluttag 1

Gebruik van het bedieningspaneel

Dit is een spel voor één persoon. Verbind het bedieningspaneel met aansluiting 1 van de spelmachine

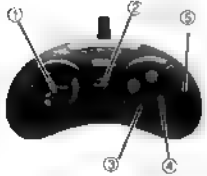
Peliohjaimen Käyttö

Tämä peli on yhtä pelaajaa varten Liitä peliohjain pelikonsolin porttiin 1

Basic Operations

① **Direction button:** Moves the player and selects the mode
← → Moves horizontally
↑ Climbs steps
↓ Descends steps. Squats
② **Start button:** Starts game, sets mode and pauses (freezes screen) during game
③ **A button** Attacks using weapon and sets mode
④ **B button.** Jumps.
⑤ **C button:** Attacks using attack item

* Button assignments can be changed on the Options screen



Grundfunktionen

① **Richtungstaste:** Bewegt den Spieler und wählt den Modus
← → Horizontale Bewegung.
↑ Treppensteigen
↓ Steigt Stufen hinab. Er hockt sich dann nieder
② **Start-Taste*** Startet das Spiel, stellt den Modus ein und legt während des Spiels eine Pause ein (der Bildschirm wird eingefroren)
③ **A-Taste:** Angriffe mit einer Waffe und Einstellung des Modus
④ **B-Taste:** Sprünge
⑤ **C-Taste:** Angriffe mit einem Angriffsgegenstand

* Die Tastenbelegung kann auf dem Options Screen verändert werden.

Opérations de base

① **Bouton de direction:** il déplace le joueur et permet de choisir le
← → Déplacement horizontal.
↑ Montée des escaliers
↓ Descente des escaliers. Accroupissement
② **Bouton Start.** il permet de lancer le jeu puis de choisir le mode ou d'interrompre la partie (l'image fournie par l'écran est figée)
③ **Bouton A:** attaque avec les armes et validation du mode
④ **Bouton B:** saut
⑤ **Bouton C:** attaque avec un moyen de combat

* Vous pouvez modifier le rôle des boutons grâce au mode Options.

Operaciones básicas

① **Botón de dirección.** Mueve el jugador y selecciona el modo
← → Mueve horizontalmente.
↑ Asciende escaleras
↓ Desciende la escalera Agachado
② **Botón de inicio:** Inicia el juego, fija el modo y hace una pausa (inmoviliza la pantalla) durante el juego
③ **Botón A:** Ataca usando armas y fija el modo
④ **Botón B:** Salta
⑤ **Botón C:** Ataca usando objetos de ataque.

* Las asignaciones de los botones pueden cambiarse en la pantalla de opciones

Operazioni principali

① **Tasto di direzione:** Sposta il giocatore e permette di selezionare la modalità.
← → Spostamento in orizzontale
↑ Per salire scale
↓ Per scendere scale.
Per accovacciarsi.
② **Tasto di avvio** Serve ad avviare il gioco, predisporre la modalità e inserire la pausa (interruzione temporanea) nel corso del gioco
③ **Tasto A:** Per attaccare con le armi e predisporre le modalità
④ **Tasto B.** Per saltare
⑤ **Tasto C:** Per attaccare facendo uso di oggetti vari.

* L'uso a cui sono destinati i tasti può essere modificato sullo schermo delle opzioni

Grundläggande funktioner

① **Riktningsknapp:** Flyttar figur och väljer funktion
← → Flyttar horisontalt.
↑ Går uppför steg.
↓ Går nerför trappsteg. Hukar
② **Startknapp**: Startar spelet ställer in funktioner och pausar (fryser skärmen) under spelets gång
③ **A knapp:** Attackerar med vapen och ställer in funktion
④ **B knapp:** Hoppar
⑤ **C knapp:** Attackerar med attackföremål

* Knappamas funktioner kan förändras på Valskärmen

Basisbediening

① **Richtingstoets:** Verplaatst de speler en kiest de funktie
← → Verplaatst horizontaal.
↑ Beklimmen van treden
↓ Dalen van trappen. Hurken.
② **Starttoets:** Voor het starten van het spel instellen van functies en pauzeren ("bevriezen of stilbeeld")
③ **A toets:** Aanval met wapens en instellen functie
④ **B toets:** Springen
⑤ **C toets.** Aanval met aanva item

* Werking van toetsen kan worden veranderd met de keuzefunktie (optiescherm)

Perustoimenpiteet

① **Suuntanäppäin:** Siirtää pelaajaa ja valitsee pelimuodon.
← → Liikkuu vaakasuoraan
↑ Kiipeää portaita
↓ Laskeutuu portaita alas
Kyykistyy
② **Aloitusnäppäin:** Aloittaa pelin, varmistaa pelimuodon ja keskeyttää pelin (pysäyttää muodon) pelin aikana
③ **A-näppäin:** Hyökkäys aseita käyttäen ja pelimuodon varmistus
④ **B-näppäin:** Hypyt.
⑤ **C-näppäin:** Hyökkäys hyökkäysvarusteita käyttäen.

* Näppäinsäädöt voidaan muuttaa Vaihtoehtoruudulla (Options)

Starting the Game

Press the Start button when the Title screen appears. The Mode Selection screen appears. Use the Direction button to select the desired mode and press the Start button again to start the game in that mode.

START: Games starts.

PASSWORD: Restart game midway through after inputting password.

OPTIONS: Displays Options screen.

Beginn des Spiels

Drücke die Start-Taste, wenn der Titel-Screen erscheint. Daraufhin erscheint der Modusauswahl-Screen. Verwende die Richtungs-Taste, um den gewünschten Modus auszuwählen, und drücke die Start-Taste erneut, um das Spiel in dem betreffenden Modus zu beginnen.

START: Das Spiel beginnt.

PASSWORD: Neustart mitten im Spiel nach Eingabe eines Code-Wortes.

OPTIONS: Anzeige des Options Screens.

Pour lancer le jeu

Après affichage de la page de titre, appuyez sur le bouton Start pour lancer le jeu. La page de sélection de mode s'affiche. Utilisez le bouton de direction pour choisir le mode de fonctionnement désiré puis appuyez une nouvelle fois sur le bouton Start pour lancer le jeu dans les conditions du mode retenu.

Début (START): le jeu commence.

Mot de passe (PASSWORD): reprise de la partie après frappe d'un mot de passe.

Options (OPTIONS): affichage de la page Options.

Inicio del juego

Presiona el botón de inicio cuando aparezca la pantalla del título. Aparece la pantalla de selección de modos. Usa el botón de dirección para seleccionar el modo deseado y luego presiona otra vez el botón de inicio para iniciar el juego en ta modo.

Inicio (START): Inicia el juego.

Contraseña (PASSWORD): Reanuda el juego en el medio después de registrar la contraseña.

Opciones (OPTIONS): Visualiza la pantalla de opciones.

Avvio del gioco

Dopo la visualizzazione dello schermo del titolo premere il tasto di avvio. Appare così lo schermo di selezione delle modalità. Usare il tasto di direzione per selezionare la modalità desiderata e premere di nuovo il tasto di avvio per iniziare il gioco in quella modalità.

Avvio ("START"): Il gioco ha inizio.

Parola d'ordine ("PASSWORD"): Per far ripartire il gioco dal punto in cui lo si era interrotto, nel caso in cui si sia stata opportunamente memorizzata una parola di riconoscimento.

Att starta spelet

Tryck på startknappen när Titelskärmen visas. Funktionsvalskärmen visas. Använd riktningsknappen för att välja önskad funktion och tryck på startknappen igen för att starta spelet med den funktionen.

START : Spelet startar

PASSWORD : Starta om ett spel mitt i efter att ha matat in ett lösenord

OPTIONS : Visar Valskärmen.

Starten van het spel

Druk op de Starttoets wanneer het titelscherm wordt getoond. Het funktiekeuzescherm verschijnt. Kies de gewenste funktie met de richtingstoets en druk op de Starttoets om het spel met deze funktie te starten.

START: Spel start

PASSWORD: Opnieuw starten van het spel door een code in te voeren

OPTIONS. Toont het optiescherm (keuze)

Pelin aloitus

Paina Aloitusnäppäintä Otsikkoruudun ilmestyessä Pelimuodon valintaruutu (Mode Selection) tulee näkyviin. Valitse mieleisesi pelimuoto Suuntanäppäimellä ja aloita peli painamalla Aloitusnäppäintä uudelleen

START (aloitus): Peli alkaa

PASSWORD (Salasana): Aloita keskeytetty peli uudelleen sen jälkeen kun olet syöttänyt

OPTIONS (vaihtoehdot): Tuo Vaihtoehtoruudun (Options) näytöön

* Game Start

Select "Start" to display the Player Selection screen. Use the Direction button to select John or Eric and press either the A or Start button to sel your character

* Password

Choose PASSWORD to go to the Password nput screen. When you input the pasaword, you'll be able to start playing from the stage following the stage you last completed. The game will not start if you input the wrong password. The password is d splayed on screen after you kill the Boss at the end of each stage

* Start des Spiels

Wähle "Start", um den Spielerauswahl-Screen aufzurufen. Verwende die Richtungs-Taste, um entweder John oder Eric zu wählen und drucke entweder die A-oder die Start-Taste, um die von dir gewählte Spielfigur zu bestätigen

* Code-Wort

Wähle PASSWORD um auf den Screen fur das Code-Wort umzuschalten. Wenn du das Code-Wort eingibst, kannst du das Spiel von der Stage aus fortsetzen die du zuletzt erfolgreich abgeschlossen hast. Das Spiel beginnt nicht wenn du das falsche Code-Wort eingibst Das Code-Wort wird auf dem Screen angezeigt nachdem du am Ende der jeweiligen Stage den Boss erledigt hast

* Début de la partie

Choisissez "Start" pour afficher la page Player Selection. Utilisez le bouton de direction pour sélectionner John ou Eric puis appuyez sur le bouton A ou sur le bouton Start pour va ider le choix.

* Mot de passe

Choisissez PASSWORD pour afficher la page d'entrée d'un mot de passe Après avoir tapé le mot de passe vous serez en mesure de jouer en commençant par le niveau qui suit le dernier niveau franchi Il n est pas possible de jouer sans taper correctement le mot de passe Le mot de passe s'affiche après la mort du chef des ennemis à la fin de chaque niveau

* Inicio del juego

Selecciona "Start" para visualizar la pantalla de selección del jugador Usa el botón de dirección para seleccionar a John o Eric y luego presiona el botón A o el botón de inicio (Start) para fijar tu personaje

* Contraseña (Password)

Escoge PASSWORD (Contraseña) para ir a la pantalla de entrada de Password. Cuando introduzcas password, podrás iniciar el juego de nivel siguiente a la que has terminado El juego no podrá empezar si tu introduces el password incorrecto El password se visualiza en la pantalla después que mates el Boss al fin de cad nivel.

* Avvio del gioco

Scegliere la voce "Start" per visualizzare lo schermo di selezione del giocatore. Usare il tasto di direzione per scegliere John o Eric, e premere il tasto A o il tasto di avvio per attivare il personaggio.

* Parola d'ordine

Scegliere la voce PASSWORD ("Parola d'ordine") per passare alla funzione di inserimento della parola stessa. Digitando la parola di riconoscimento si potrà iniziare a giocare dallo stadio successivo a quello completato prima di interrompere il gioco. Il gioco non si avvia se la parola inserita non è quella corretta. La parola d'ordine viene visualizzata sullo schermo dopo che è stato ucciso il capoccia, al termine di ogni stadio.

* Spelet startar

Vä. Start för att erhålla visning av Spelarvalskärmen. Använd riktningsknappen för att välja Eric eller John och tryck ant ngen på A knappen eller startknappen för att bestämma figur.

* Lösenord

Vä. PASSWORD för att kalla upp inmatningsskärmen för lösenord. När du matat in ett lösenord kan du starta spela från steget efter det du just avslutat. Spelet kommer inte att starta om du matar in fel lösenord. Lösenordet visas på skärmen efter att du dödat Bossen i slutet av varje steg.

* Spel start

Kies "Start" om het spelerkeuzescherm te tonen. Kies vervolgens John of Eric met de richtingstoets en druk op de A of Starttoets om het gekozen karakter vast te leggen.

* Password

Kies PASSWORD om het invoerscherm voor een password op te roepen. Nadat je het password hebt ingevoerd kan je een spel vanaf het laatst gespeelde niveau voortzetten. Het spel kan niet worden gestart indien je een verkeerd password hebt ingevoerd. Het password wordt op het scherm getoond nadat je de Boss aan het eind van ieder niveau uit de weg hebt geruimd.

* Pelin aloitus

Valitse "START" saadaksesi Pelaajan valintaruudun (Player Selection) näyttöön.

Valitse Suuntanäppäimellä joko John tai Eric ja varmista sankarisi painamalla joko A- tai Aloitusnäppäintä.

* Salasana

Valitse vaihtoehto PASSWORD, kun haluat edetä Salasanan syöttöruutuun. Kun syötät salasanan pysyt aloittamaan pelin viimeksi pelaamaasi vaihetta seuraavasta vaiheesta. Peli ei ala, jos syötät väärän salasanan. Salasana näkyy ruudussa sen jälkeen kun olet joka vaiheen lopussa tappanut Pomon.

Inputting the Password

Select the item in the Select column using the C button.

Use the Direction button to move the input column cursor and input by pressing the A button.

Press the B button to cancel the password.

After inputting, press the start button to set your password.

- Only when you are at the EASY game level can you change players by inputting the password and displaying the Player Selection screen.

With the A button depressed, press the Start button to return to the Mode Selection screen.

Eingabe des Code-Worts

Wähle mit der C-Taste die Position in der Auswahlspalte. Verwende die Richtungs-Taste, um den Cursor innerhalb der Eingabespalte zu bewegen, und führe dann die Eingabe mit einem Druck auf die A-Taste durch.

Mit einem Druck auf die B-Taste kannst du das Code-Wort wieder löschen.

Nach der Eingabe drückst du die Start-Taste, um dein Code-Wort zu bestätigen.

- Nur wenn du den Schwierigkeitsgrad EASY (einfach) gewählt hast, kannst du den Spieler wechseln, indem du das Code-Wort eingibst und den Spielerauswahl-Screen aufrufst.

Halte die A-Taste gedrückt und drücke die Start-Taste, um zum Moduswahl-Screen zurückzukehren.

Frappe d'un mot de passe

Au moyen du bouton C, choisissez un poste de la colonne Select.

Utilisez le bouton de direction pour déplacer le curseur de la colonne d'entrée et validez en appuyant sur la bouton A.

Appuyez sur le bouton B pour effacer le mot de passe.

Après la frappe du mot de passe appuyez sur le bouton Start pour valider celui-ci.

- Vous ne pouvez changer les joueurs par frappe du mot de passe et affichage de la page Player Selection que si vous n'avez pas encore franchi le niveau EASY.

Tout en maintenant la pression d'un doigt sur le bouton A, appuyez sur le bouton Start pour afficher à nouveau la page de sélection de mode.

Registro de la contraseña

Selecciona el objeto en la columna de selección usando el botón C.

Usa el botón de dirección para mover el cursor de la columna de registro y registra presionando el botón A.

Presiona el botón B para cancelar la contraseña.

Después del registro, presiona el botón de inicio para fijar tu contraseña.

- Sólo cuando estás en el nivel del juego EASY, podrás cambiar jugadores registrando la contraseña y visualizando la pantalla de selección de jugadores.

Con el botón A oprimido, presiona el botón de inicio para regresar a la pantalla de selección de modos.

Inserimento della parola d'ordine

Scegliere il tasto nella colonna di selezione, facendo uso del tasto C

Usare il tasto di direzione per spostare il cursore di inserimento della colonna e memorizzare la lettera desiderata premendo il tasto A

Per cancellare la parola d'ordine premere il tasto B.

Terminata la selezione, premere il tasto di avvio per memorizzare la parola d'ordine prescelta

- Il cambio di giocatore eseguito inserendo la parola d'ordine e visualizzando lo schermo di selezione del giocatore può essere effettuato solamente al livello di gioco "facile" ("EASY")

Per tornare allo schermo di selezione della modalità, premere il tasto di avvio mentre si tiene premuto il tasto A.

Inmatning av lösenord

Välj del i valkolumnen med hjälp av C knappen

Använd riktningsknappen för att flytta inmatningsmarkören i kolumnen och mata in genom att trycka på A knappen

Tryck på B knappen för att radera ett lösenord

Efter inmatning, tryck på startknappen för att bestämma ditt lösenord.

- Endast när du är på nivå EASY kan du ändra figur genom att mata in lösenordet och erhålla visning av Spelarvalskärmen

Med A knappen intryckt, tryck på startknappen för att gå tillbaka till skärmen för funktionsval.

Invoeren van het password

Kies het item in de keuzekolom met de C toets

Gebruik de richtingstoets om de cursor in de kolom te verplaatsen en voer in met de A toets.

Druk op de B toets om het password te annuleren.

Druk op de Starttoets om je password na het invoeren vast te leggen

- Alleen met het EASY eenvoudige niveau kan je van spelers wisselen door het password in te voeren en het spelerkeuzescherm te tonen

Houd de A toets ingedrukt en druk op de Starttoets om weer naar het funktiekeuzescherm te gaan.

Salasanan syöttö

Valitse kohta Valintapylväästä (Select) C-näppäintä käyttäen. Liikuta syöttöpylvään kursoria Suuntanäppäimellä ja suorita syöttö painamalla A-näppäintä.

Peruuta salasana painamalla B-näppäintä

Varmista salasana syötön jälkeen painamalla Aloitusnäppäintä

- Ainoastaan HELPOLLA (EASY) pelitavalla pystytään muuttamaan pelaaja syöttämällä salasana ja ottamalla esiin Pelaajien valintaruutu (Player Selection)

Palaat Muodon valintaruudulle painamalla Aloitusnäppäintä yhdessä A-näppäimen kanssa.

* Options screen

Change the level of play difficulty and listen to BGM (background music) in the Options screen. Press the Direction button up and down to select settings and left and right to change them. Press the Start button to return to the Mode Selection screen.

Press the A button to listen to BGM or SE (sound effects). Press the B button to stop.

QUICK DEMO
DISPLAY - Look at the Demo screen.
SKIP - Skip the Demo screen.

* Options Screen

Im Options Screen kannst du den Schwierigkeitsgrad des Spiels verändern und dir die BGM (Hintergrundmusik) anhören. Drücke die Richtungs-Taste nach oben und unten, um die Einstellungen zu wählen, und nach links und rechts, um sie zu verändern. Drücke die Start-Taste, um zum Moduswahl-Screen zurückzukehren.

Drücke die A-Taste, um BGM (Hintergrundmusik) oder SE (Toneffekte) anzuhören. Drücke die B-Taste, um sie zu stoppen.

QUICK DEMO Kurzdemonstration
DISPLAY - Du kannst den Demonstrations-Screen betrachten.
SKIP - Du kannst den Demonstrations-Screen überspringen.

* Page Options

Vous choisissez le niveau de difficulté et l'écoute de la musique de fond grâce à la page Options. Appuyez, vers le haut ou vers le bas, sur le bouton de direction pour effectuer une sélection, et vers la droite ou vers la gauche pour la modifier. Appuyez sur le bouton Start pour afficher une nouvelle fois la page de sélection de mode.

Appuyez sur le bouton A pour entendre la musique de fond et les effets sonores, appuyez sur le bouton B pour les interrompre.

QUICK DEMO Démonstration rapide
DISPLAY - Pour regarder la page de démonstration.
SKIP - Pour ne pas regarder la page de démonstration.

* Pantalla de opciones

Cambia el nivel de dificultad del juego y permite escuchar la música de fondo (BGM) en la pantalla de opciones. Presiona hacia arriba (up) y hacia abajo (down) el botón de dirección para seleccionar las fijaciones y hacia la derecha (right) y hacia la izquierda (left) para cambiarlas. Presiona el botón de inicio para volver a la pantalla de selección de modos.

Presiona el botón A para escuchar la música de fondo (BGM) o efectos sonoros (SE). Presiona el botón B para cesarlos.

QUICK DEMO Demostración rápida
DISPLAY - Mira la pantalla Demo.
SKIP - Has pasa la pantalla Demo.

*** Schermo delle opzioni**

In questa posizione si può modificare il livello di difficoltà del gioco o avviare l'ascolto della musica di sottofondo. Usare il tasto di direzione verso l'alto o verso il basso per selezionare la posizione desiderata ed il tasto verso sinistra o destra per modificarla. Per tornare allo schermo di selezione della modalità agire sul tasto di avvio.

Per l'ascolto della musica di sottofondo (BGM) o degli effetti sonori (SE) premere il tasto A. Premere B per arrestare il tutto.

QUICK DEMO Dimostrazione veloce
DISPLAY - Guardare lo schermo
SKIP - Per passare oltre

*** Valskärmen**

Ändra svårighetsgrad och lyssna på BGM (bakgrundsmusik) med Valskärmen. Tryck på riktningsknappen upp eller ner för att välja inställningar och höger eller vänster för att ändra dem. Tryck på startknappen för att återvända till Funktionsvalskärmen.

Tryck på A knappen för att lyssna på BGM eller SE (ljudeffekter). Tryck på B för att ta bort.

QUICK DEMO Snabb Demonstration
DISPLAY - Se demonstrationsskärmen.
SKIP - Hoppa över demonstrationsskärmen.

*** Optiescherm**

Met het optiescherm kan je de moeilijkheidsgraad instellen en bepalen of je naar achtergrondmuziek (BGM) wilt luisteren. Druk de richtingstoets omhoog en omlaag om iets te kiezen en naar links en rechts op de instellingen te veranderen. Druk op de Starttoets om weer het functiekeuzescherm te tonen.

Druk op de A toets voor weergave van achtergrondmuziek (BGM) of geluidseffekten (SE). Druk op de B toets om de weergave te stoppen.

QUICK DEMO Snelle demonstratie
DISPLAY - Voor het bekijken van het demonstratiescherm
SKIP - Sla het demonstratiescherm

*** Vaihtoehtoruutu (Options)**

Muuta pelin vaikeusaste ja kuuntele taustamusiikkia (BGM).
Vaihtoehtoruudulla

Valitse säädöt painamalla Suuntanäppäintä ylös ja alas sekä muuta säädöt painamalla sitä vasemmalle ja oikealle. Painamalla Aloitusnäppäintä pääset Pelimuodon valintaruudulle (Mode Selection).

Kun haluat kuulla taustamusiikkia tai äänitehosteita (SE), paina A-näppäintä. Nämä lakkaavat kuulumasta, kun painat B-näppäintä.

QUICK DEMO Nopea esittely
DISPLAY (Näyttö) - Katso Esittelyruutua
SKIP (Ohitus) - Ohita Esittelyruutu

The Screens

① Score
② Player Life Meter
③ Boss Life Meter
When battling the Boss, the Enemy Life Meter is displayed.
④ Attack Items

Die Screens

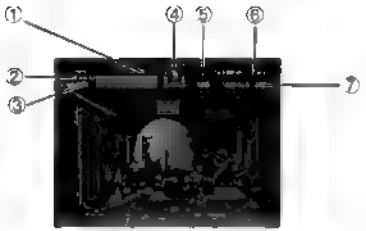
① Punktzahl
② Lebensanzeige des Spielers
③ Lebensanzeige des Bosses
Wenn du gegen den Boss kämpfst erscheint auch die Lebensanzeige des Gegners auf dem Screen.
④ Angriffsgegenstände

Pages écran

① Score
② Mesure de la vie du joueur
③ Mesure de la vie du chef
④ Moyens de combat

Pantallas

① Puntuación
② Indicador de vida del jugador
③ Indicador de vida del jefe (boss) del enemigo
Cuando luchas con el jefe se visualiza el indicador de vida del enemigo
④ Objetos de ataque



Indicazioni dello schermo

① Punteggio
② Misuratore della vita de giocatore
③ Misuratore della vita de Capoccia
Questo misuratore viene visualizzato quando si combatte contro il Capoccia
④ Oggetti per attacco

De olika skärmarna

① Poäng
② Spelares livmätare
③ Boss s livmätare
④ Attackföremål

Schermen

① Score
② Levensmeter speler
③ Levensmeter Boss
De levensmeter van de vijand wordt getoond wanneer je met de Boss vecht
④ Aanvalitems

Ruudut

① Pisteet
② Pelaajan Elämämittari
③ Pomon Elämämittari
Kun taistelet Pomoa vastaan, näkyy Vihollisen Elämämittari
④ Hyökkäysvarusteet

⑤ Jewels
⑥ Stage
The current stage and section names are displayed.
⑦ Remaining Lives

⑤ Juwelen
⑥ Stage
Das gegenwärtige Stage und die Abschnittsbezeichnungen werden angezeigt.
⑦ Verbleibende Leben

⑤ Joyaux
⑥ Niveau
Le nom du niveau actuel et de la section sont affichés.
⑦ Vies restantes

⑤ Piedras preciosas
⑥ Nivel
Se visualizan los nombres de nivel y sección
⑦ Vidas restantes

⑤ Gioielli
⑥ Stadio
Nome dello stadio e della sezione del gioco in cui ci si trova.
⑦ Vite rimanenti

⑤ Juveler
⑥ Nivå
Innevarande nivå och sektions namn visas
⑦ Återstående liv

⑤ Juwelen
⑥ Niveau
Het huidige niveau en namen van gedeelten wordt getoond.
⑦ Resterende levens

⑤ Jalokivet
⑥ Vaihe
Tämänhetkisen vaiheen ja osan nimet tulevat ruutuun
⑦ Jäljellä olevat elämät

Operations

*** John Morris**

Whip Attack

Horizontal direction + A button

Upward slant + A button + Direction button pressed up during jump.

Straight down + A button + Direction button pressed down during jump.

Kampftechniken

*** John Morris**

Peitschenangriff

Horizontalrichtung + A-Taste

Schräg aufwärts + A-Taste + Aufwärtsrichtungs-Taste während des Sprungs

Gerade abwärts + A-Taste + Abwärtsrichtungs-Taste während des Sprungs

Fonctionnement

*** John Morris**

Attaque au fouet

Direction horizontale + Bouton A

Vers le haut et légèrement incliné + Bouton A + Bouton de direction vers le haut pendant un saut

Vers le bas et verticalement + Bouton A + Bouton de direction vers le bas pendant un saut

Operaciones

*** John Morris**

Ataque con latigazos

Dirección horizontal + Botón A

nclinación ascendiente + Botón A + Boton de direccion ascendiente durante el salto

Bajada recta + Botón A + Botón de dirección descendiente durante el salto

Funzionamento

*** John Morris**

Attacco a frusta

Direzione orizzontale • Tasto A

Verso l'alto in diagonale • Tasto A • Tasto di direzione verso l'alto nel corso del salto

Verso basso in verticale • Tasto A • Tasto di direzione verso il basso nel corso del salto

Funktioner

*** John Morris**

[illegible]

Horisontal riktning • A knapp

Uppåt lutning • A knapp • Upp riktningsknapp under hopp.

Rakt ner • A knapp • Ner riktningsknapp under hopp

Bedienung

*** John Morris**

Zweepslag

Horizontale richting • A toets

Omhoog schuin • A toets • Richtingstoets omhoog tijdens sprong.

Recht omlaag • A toets • Richtingstoets omlaag tijdens [illegible].

Toimenpiteet

*** John Morris**

Ruoskahyökkäys

Vaakasuora suunta • A-näppäin

Vinosti ylöspäin • A-näppäin • Ylös-suuntanäppäin hypyn aikana

Suoraan alas • A-näppäin • Alas-suuntanäppäin hypyn aikana

Rope Hook Movement

Crack the whip diagonally upwards during a jump to pierce the ceiling and make a Rope Hook. The Rope Hook can normally only pierce the ceiling of blocks. You will swing suspended from the ceiling as long as the A button is kept pressed down. However, if your body touches a wall the rope will become detached from the ceiling. Enemies cannot hurt you while you are moving using the Rope Hook, but you can damage them by hitting them. You cannot attack with weapons or attack items when using the Rope Hook.

Lengthen Rope ▸ Direction button down

Tighten Rope ▸ Direction button up

Seilhaken-Bewegung

Schlage die Peitsche während eines Sprungs diagonal nach oben um die Decke zu durchstoßen und einen Seilhaken zu bilden. Der Seilhaken kann normalerweise nur die Decke aus Blöcken durchdringen. Du schwingst von der Decke herabhängend solange du die A-Taste gedrückt hältst. Wenn jedoch dein Körper eine Wand berührt, löst sich das Seil von der Decke. Die Gegner können dich nicht verletzen, während du dich am Seilhaken hängend bewegst, aber du kannst sie verletzen, wenn du sie triffst. Du kannst sie jedoch nicht mit Waffen oder Angriffsgegenständen attackieren wenn du den Seilhaken verwendest.

Seil verlängern ▸ Abwärtsrichtungs-Taste

Seil verkürzen ▸ Aufwärtsrichtungs-Taste

Mouvement du grappin

Faites claquer le fouet en diagonale et vers le haut, pendant un saut pour percer le plafond et obtenir un grappin. En principe, le grappin ne peut percer que des plafonds en briques. Vous vous balancerez, suspendu au plafond, aussi longtemps que le bouton A est maintenu enfoncé. Mais si vous heurtez la muraille, la corde se détache du plafond. Les ennemis ne peuvent pas vous atteindre lorsque vous vous déplacez au moyen du grappin, mais vous pouvez leur nuire en les touchant. L'usage du grappin vous interdit toute attaque avec des armes ou des moyens de combat.

Allongement de la corde ▸ Bouton de direction vers le bas

Serrage de la corde ▸ Bouton de direction vers le haut

Movimiento del gancho de cuerda

Mueve el lazo diagonalmente hacia arriba durante un salto para perforar el techo y hacer un gancho con cuerda. Normalmente, el gancho con cuerda puede perforar únicamente techos de bloques. Tú estarás suspendido del techo todo el tiempo que mantengas presionado el botón A. Sin embargo, si tu cuerpo toca una pared, la cuerda se separará del techo. Los enemigos no podrán herirte mientras estés moviéndote usando el gancho con cuerda, pero tú puedes dañarlos si los golpeas. Tú no puedes atacar con armas o ítems de ataque cuando estés utilizando el gancho con cuerda.

Alarga la cuerda ▸ Botón de dirección descendiente

Estrecha la cuerda ▸ Botón de dirección ascendiente

Movimento della fune uncinata

Nel corso di un salto, lanciare la frusta diagonalmente verso l'alto per forare il soffitto e produrre una fune uncinata. Normalmente la fune uncinata può solamente forare soffitti a blocchi regolari. Si potrà rimanere sospesi a dondolarvisi sin tanto che si tiene premuto il tasto A. Se però il corpo viene a contatto con una parete, la fune si stacca dal soffitto. Quando si è in movimento con la fune uncinata non si può essere feriti dai nemici me è invece possibile danneggiarli urtandoli. Fare però attenzione che quando si usa questa fune non si possono portare attacchi con armi, o altri attrezzi per attacco.

Allentamento della fune • Tasto di direzione verso il basso

Serraggio della fune • Tasto di direzione verso l'alto

Rephake-röreise

Piska med piskan diagonalt uppåt för att göra hål i taket och göra en rephake. Rephaken kan i normala fall endast penetrera ett tak av block. Du kommer att kunna svinga dig hängande från taket så länge som A knappen är intryckt. Men om din kropp rör vid en vägg kommer repet att lossna från taket. Fiender kan inte skada dig när du rör dig med hjälp av en rephake, men du kan förstöra dem genom att slå till dem. Du kan inte använda vapen eller attackföremål för attack när du använder rephaken.

Förlång rep • Ner riktningsknapp

Dra åt rep • Upp riktningsknapp

Touw-haak aanval

Sla de zweep diagonaal omhoog tijdens een sprong om het plafond te doorboren en een touw-haak te maken. Met de touw-haak kan je normaliter alleen een plafond van blokken doorboren. Je kan zwaaien als je aan het plafond bent bevestigd, zolang de A toets is ingedrukt. Het touw schiet echter van het plafond los wanneer je lichaam een muur raakt. Vijanden kunnen je niet verwonden wanneer je de touw-haak gebruikt, maar jij kan hun wel beschadigen als je ze raakt. Je kan niet met wapens of aanvalsitems aanvallen wanneer je de touw-haak gebruikt.

Verlengen van het touw • Richtingstoets omlaag

Vastknopen van touw • Richtingstoets omhoog

Köysikoukku-liike

Lämäytä piskaa vinosti ylöspäin hypyn aikana lävistääksesi katon ja tehdäksesi köysikoukun. Köysikoukku voi tavallisesti lävistää ainoastaan esteiden kattoja. Kunhan olet kiinni niin kauan kuin A-näppäintä pidetään painettuna. Mutta jos vartalosi koskettaa seinää, köysi pääsee katosta irti. Viholliset eivät voi vahingoittaa sinua liikkuessasi. Köysikoukun avulla mutta sinä voit vahingoittaa niitä lyömällä niitä. Et voi hyökätä aseilla tai hyökkäysvarusteilla käyttäen sillon kun käytät Köysikoukkua.

Köyden pidennys • Alas-suuntanäppäin

Köyden liukenus • Ylös-suuntanäppäin

• Eric Lecarde

Spear Attack

Horizontal direction + A button

Upward slant + A button + Direction button up

Straight down + A button + Direction button down

Spin + With A button pressed Direction button

• Eric Lecarde

Speer-Angriff

Horizontalrichtung + A-Taste

Schräg aufwärts + A-Taste + Aufwärtsrichtungs-Taste

Gerade abwärts + A-Taste + Abwärtsrichtungs-Taste während des Sprungs

Drehung + Bei gedrückter A-Taste + Richtungs-Taste

• Eric Lecarde

Attaque à la lance

Direction horizontale + Bouton A

Vers le haut et légèrement incliné + Bouton A + Bouton de direction vers le haut

Vers le bas et verticalement + Bouton A + Bouton de direction vers le bas au cours d'un saut

Mouvement tournant + Lorsque vous appuyez sur le bouton A + Bouton de direction

• Eric Lecarde

Ataque con lanza

Dirección horizontal + Botón A

Inclinación ascendiente + Botón A + Botón de dirección ascendiente

Bajada recta + Botón A + Botón de dirección descendiente durante el salto

Vuelta + Con el botón A presionado + Botón de dirección

*** Eric Lecarde**

Attacco con la lancia

Direzione orizzontale → Tasto A

Verso l'alto in diagonale → Tasto A → Tasto di direzione verso l'alto

Diritto verso il basso → Tasto A → Tasto di direzione verso il basso durante il salto

Rotazione → Con il tasto A premuto → Tasto di direzione

*** Eric Lecarde**

Spjutattack

Horisontal riktning → A knapp

Uppåt lutning → A knapp → Upp riktningsknapp

Rakt ner → A knapp → Ner riktningsknapp under hopp

Spinn → Med A knappen intryckt → Riktningsknapp

*** Eric Lecarde**

Speeraanval

Horizontale richting → A toets

Omhoog schuin → A toets → Richtingstoets omhoog

Richtingstoets omlaag tijdens sprong → Recht omlaag → A toets

Draaien → Met A toets ingedrukt → Richtingstoets

*** Eric Lecarde**

Keihäshyökkäys

Vaakasuora suunta → A-näppäin

Vinosti ylöspäin → A-näppäin → Ylös-suuntanäppäin

Suoraan alas → A-näppäin → Alas-suuntanäppäin hypyn aikana

Pyöntää → A-näppäin alas painettuna → Suuntanäppäin

Spear High Jump
(for jumping three times higher than usual)

With the Direction button pressed down, press the B button.

If you keep the Direction button pressed down and press the B button, Eric's image will flicker on and off and you will be able to do a high jump. Enemies cannot hurt you during a high jump but you can damage them.

Speer-Hochsprung
(hiermit kannst du dreimal höher als normal springen)

Während du die Abwärtsrichtungs-Taste gedrückt hältst, die B-Taste drücken.

Wenn du die Richtungstaste gedrückt hältst und die B-Taste drückst, beginnt das Bild von Eric zu blinken, und du kannst einen Hochsprung ausführen. Die Gegner können dich nicht verletzen, während du einen Hochsprung machst, aber du kannst sie verletzen.

Saut en hauteur avec lance
(pour sauter trois fois plus haut que d'habitude)

Appuyez sur le bouton B tout en maintenant la pression sur le bouton de direction vers le bas.

Si vous maintenez la pression sur le bouton de direction et appuyez sur le bouton B, l'image d'Eric clignote et vous serez en mesure de faire un grand saut. Les ennemis ne peuvent pas vous toucher quand vous faites un grand saut, mais vous pouvez les blesser.

Salto alto con lanza
(para saltar tres veces más alto que lo normal)

Con el botón de dirección descendiente oprimido, presiona el botón B.

Si mantienes presionado el botón de dirección y presionas el botón B, parpadeará la imagen de Eric y podrás saltar alto. Los enemigos no pueden herirte durante un salto alto pero tú sí puedes dañarlos.

Salto alto con la lancia
(per saltare ad una altezza tre volte quella normale)

Tenendo premuto il tasto di direzione verso il basso, premere il tasto B

Se si preme il tasto B con il tasto di direzione premuto, l'immagine di Eric appare e scompare, e si potrà fare un gran salto. Nel corso di un gran salto non si può essere feriti dai nemici, ma li si può danneggiare

Jättehoppet
(för att hoppa tre gånger så högt än normalt)

Med ner riktningsknappen intryckt tryck på B knappen

Om du håller riktningsknappen intryck och trycker på B knappen kommer Eric s bild att flimra av och på och du kan göra ett högt hopp Fiender kan inte skada dig under höga hopp men du kan förstöra dem

Hoge sprong met stok
(drie keer hoger dan normaal springen)

Druk op de B toets met de richtingstoets omlaag gedrukt

Wanneer je de richtingstoets ingedrukt houdt, knippert de verschijning van Eric en kan je hoog springen. Vijanden kunnen je tijdens een hoge sprong niet verwonden maar jij kan hun wel beschadigen.

Kelhäskorkeushyppy
(hyppy kolme kertaa normaalia korkeamma ie)

Alas-suuntanäppä n alhaalla painetaan B-näppäintä

Jos pidät Suuntanappäintä alhaalla ja painat B-näppäintä Ericin kuva sammuu ja syttyy ja korkeushyppy on mahdollinen. Vihollliset eivät pysty vahingoittamaan sinua korkeushypyn aikana, mutta sinä voit vahingoittaa niitä

Weapons & Items

Weapons

John and Eric use different weapons. John uses a whip to kill enemies, and Eric uses a spear. If you pick up a coat of arms item, your weapon will go up a power level.

Whip

Level 1	Leather whip
Level 2	Chain whip (short)
Level 3	Chain whip (long)
Level 4	Undulating whip

Spear

Level 1	Short spear
Level 2	Long spear
Level 3	Long spear (indent)
Level 4	Blazing spear

If you are injured when your weapon is at Level 4 (the highest level), its power will decrease to Level 3.

Items

- Items appear when you destroy candles. Simply touch an item to get it.
- There are two types of candles:

① Thin candle: contains surprise
② Thick candle: contains attack item

Waffen und Gegenstände

Waffen

John und Eric verwenden unterschiedliche Waffen. John verwendet eine Peitsche, um damit seine Gegner zu erledigen und Eric einen Speer. Wenn du ein Wappen aufsammelst, erhöht sich die Wirksamkeit deiner Waffe um einen Level.

Peitsche

Level 1	Lederpeitsche
Level 2	Kettenpeitsche (kurz)
Level 3	Kettenpeitsche (lang)
Level 4	Wellenpeitsche

Speer

Level 1	Kurzer Speer
Level 2	Langer Speer
Level 3	Langer Speer (Dreizack)
Level 4	Flammenspeer

Wenn du verletzt wirst, während sich deine Waffe auf dem vierten Level (dem höchsten Level) befindet, vermindert sich deren Wirksamkeit auf Level 3.

Gegenstände

- Gegenstände erscheinen, wenn du Kerzen zerstörst. Du brauchst einen Gegenstand nur zu berühren, um ihn aufzusammeln.
- Es gibt zwei Arten von Kerzen:

① Dünne Kerze: Enthält eine Überraschung
② Dicke Kerze: Enthält einen Angriffsgegenstand

Armes et Moyens

Armes

John et Eric disposent d'armes différentes. John tue ses ennemis au moyen d'un fouet, Eric à l'aide d'une lance. Si vous vous emparez d'une cotte de maille, vous augmentez la puissance de votre arme.

Fouet

Niveau 1	Fouet de cuir
Niveau 2	Chaîne (courte)
Niveau 3	Chaîne (longue)
Niveau 4	Fouet ondulant

Lance

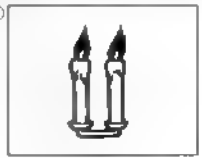
Niveau 1	Lance courte
Niveau 2	Lance longue
Niveau 3	Lance longue (tridente)
Niveau 4	Lance embrasée

Si vous êtes blessé quand votre arme est au niveau 4 (le plus haut niveau), sa puissance redescend au niveau 3.

Moyens

- Les moyens d'attaque apparaissent lorsque vous détruisez des bougies. Il vous suffit d'atteindre un moyen d'attaque pour en prendre possession.
- Il existe deux sortes de bougies:

① Bougie fine, elle contient une surprise
② Bougie épaisse, elle contient un moyen de combat



Armas y Objetos de ataque

Armas

John y Eric utilizan diferentes armas. John usa un látigo para matar los enemigos, y Eric emplea una lanza. Si tomas un ítem de armas, tu arma ascenderá un nivel de potencia.

Latigo

Nivel 1	Látigo de cuero
Nivel 2	Látigo de cadena (corto)
Nivel 3	Látigo de cadena (largo)
Nivel 4	Látigo ondulante

Lanza

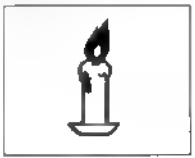
Nivel 1	Lanza corta
Nivel 2	Lanza larga
Nivel 3	Lanza larga (tridente)
Nivel 4	Lanza llameante

Si quedas herido con tu arma en el nivel 4 (el nivel más alto), la potencia disminuirá al nivel 3.

Objetos

- Los objetos aparecerán al destruir las velas. Basta con tocar un objeto para cogerlo.
- Hay dos tipos de velas:

① Vela delgada: contiene sorpresas
② Vela gruesa: contiene objeto de ataque



Armi ed Oggetti

Armi

John ed Eric usano armi diverse. John utilizza una frusta per uccidere nemici, ed Eric una lancia. Impadronendosi di uno stemma, la potenza dell'arma usata sale di un livello

Frusta

Livello 1	Frusta di cuoio
Livello 2	Frusta a catena (corta)
Livello 3	Frusta a catena (lunga)
Livello 4	Frusta ondulata

Lancia

Livello 1	Lancia corta
Livello 2	Lancia lunga
Livello 3	Lancia lunga (a tridente)
Livello 4	Lancia attuocata

Se si viene feriti mentre ci si trova al livello 4 (quello più alto) di potenza dell'arma usata, la potenza stessa diminuisce al livello 3

Oggetti

- Gli oggetti appaiono quando si distruggono delle candele. Per appropriarsi di un oggetto è sufficiente toccarlo
- Ci sono due tipi di candele

① Candela sottile: contiene una sorpresa
② Candela grossa: contiene un oggetto per attacco

Vapen och Föremål

Vapen

John och Eric använder olika vapen. John använder en piska för att döda fiender och Eric ett spjut. Om du plockar upp en vapenskötd kommer ditt vapen att öka ett steg: effektnivå

Nivå 1	Läderpiska
Nivå 2	Kedjepiska (Kort)
Nivå 3	Kedjepiska (Lång)
Nivå 4	Vågpiska

Spjut

Nivå 1	Kort spjut
Nivå 2	Långt spjut
Nivå 3	Långt spjut (treudd)
Nivå 4	Blixtspjut

Om du är skadad när ditt vapen är av nivå 4 (den högsta nivån) kommer dess effekt att gå ner till nivå 3

Föremål

- Föremål visar sig när du förstör lysande ljus
- Det finns två typer av ljus

① Tunt ljus: Innehåller en överraskning
② Tjockt ljus: Innehåller ett attackföremål

Wapens en Items

Wapens

De wapens van John en Eric zijn verschillend. John gebruikt een zweep waarmee hij de vijanden een lesje leert. Eric gebruikt een speer. Wanneer je een slag wapenitems oppikt, wordt je wapen versterkt

Zweep

Niveau 1	Leren zweep
Niveau 2	Ketting zweep (kort)
Niveau 3	Ketting zweep (lang)
Niveau 4	Golfslag zweep

Speer

Niveau 1	Korte speer
Niveau 2	Lange speer
Niveau 3	Lange speer (drie tanden)
Niveau 4	Vlammende speer

Wanneer je gewond raakt en je wapen niveau 4 (het sterkst) heeft, wordt de kracht van je wapen naar niveau 3 teruggezet

- Items verschijnen wanneer je kaarsen vernietigt. Raak het item eenvoudigweg aan om het in je bezit te krijgen
- Er zijn twee typen kaarsen

① Dunne kaars, bevat een verassing
② Dikke kaars, bevat een aanvalsitem

Aseet & Esineet

Aseet

John ja Eric käyttävät eri aseita. John tappaa vihollisia piiskalla ja Eric keihäällä. Jos saat itsellesi vaikuttavan aseesi päästee vormatasoltaan ylöspäin.

Piiska

Taso 1	Nahkapiiska
Taso 2	Ketjupiiska (lyhyt)
Taso 3	Ketjupiiska (pitkä)
Taso 4	Aaltoileva piiska

Keihäs

Taso 1	Lyhyt keihäs
Taso 2	Pitkä keihäs
Taso 3	Pitkä keihäs (kolmikärki)
Taso 4	Liekehtivä keihäs

Jos haavoitut aseesi ollessa tasolla 4 (korkein taso), sen voima vähenee tasolle 3

Esineet

- Esineet ilmestyvät kun tuhoat kynttilöitä. Saat esineen itsellesi sitä yksinkertaisesti koskettamalla.
- Kynttilöitä on kahdenlaisia

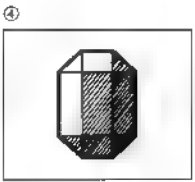
① Ohut kynttilä, sisältää yllätyksen
② Paksu kynttilä: sisältää hyökkäysvarusteen

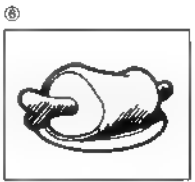
③ Jewel (red)
Adds 1 jewel
④ Jewel (blue)
Adds 5 jewels
⑤ $ Bag
Increases score
⑥ Meat
Increases Life Meter 50%
⑦ Mirror of Truth
Damages all enemies on screen

③ Juwel (rot)
Du gewinnst einen Juwel
④ Juwel (blau)
Du gewinnst fünf Juwelen
⑤ Tasche mit Dollars
Erhöhung der Punktzahl
⑥ Fleisch
Erhöht die Lebensmesser-Anzeige um 50%
⑦ Spiegel der Wahrheit
Vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm

③ Joyau (rouge)
Gain d'un joyau
④ Joyau (bleu)
Gain de 5 joyaux
⑤ Sac de dollars ($)
Augmente le score
⑥ Viande
Augmente de 50% la durée de vie
⑦ Miroir de vérité
Blesse tous les ennemis se trouvant sur l'écran

③ Piedra preciosa (roja)
Añade 1 piedra preciosa
④ Piedra preciosa (azul)
Añade 5 piedras preciosas
⑤ Bolsa de dólares
Aumenta la puntuación
⑥ Carne
Aumenta el indicador de vida por un 50%
⑦ Espejo de la verdad
Daña a todos los enemigos en la pantalla





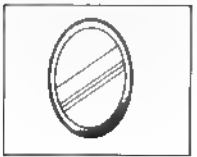
③ Gioiello (rosso)
Aggiunge un gioiello
④ Gioiello (blu)
Aggiunge 5 gioielli
⑤ Sacco di dollari ($)
Aumenta il punteggio
⑥ Carne
Aumenta il misuratore della vita del 50%
⑦ Specchio della verità
Danneggia tutti i nemici presenti sullo schermo

③ Juvel (röd)
Lägger till 1 Juvel
④ Juvel (blå)
Lägger till 5 Juveler
⑤ $ väska
Ökar poängen
⑥ Kött
Ökar livmätaren med 50 %
⑦ Sanningens spegel
Förstör alla fiender på skärmen

③ Juweel (rood)
Voor 1 extra juweel
④ Juweel (blauw)
Voor 5 extra juwelen
⑤ $ Tas
Score wordt verhoogd.
⑥ Vlees
Levensmeter wordt 50% verhoogd
⑦ Spiegel van de waarheid
Beschadigt alle op het scherm aanwezige vijanden

③ Jalokivi (punainen)
Saat yhden jalokiven lisää
④ Jalokivi (sininen)
Saat viisi jalokiveä lisää
⑤ $-laukku
Saat lisäpisteitä
⑥ Liha
Lisää Elämämittarilukemaa 50% lla
⑦ Totuuden peili
Tuhoaa kaikki ruudussa näkyvät viholliset

⑦



⑧ 1UP
Adds 1 life
⑨ Orb
Makes you invincible for a fixed period of time
⑩ Coat of arms
Increases power of weapon
⑪ Mystery Book
Surprise item with different effects

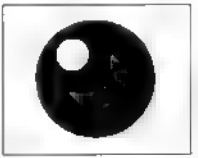
⑧ 1 UP
Ein zusätzliches Leben
⑨ Orb
Macht dich für einen bestimmten Zeitraum unsichtbar
⑩ Wappen
Erhöht die Wirksamkeit der Waffen
⑪ Geheimnisvolles Buch
Gegenstände, die eine Überraschung mit unterschiedlichen Effekten bereithalten

⑧ 1UP
Gain d'une vie
⑨ Disque
Vous rend invincible pendant une période données fixe
⑩ Cotte de maille
Elle accroît la puissance de [illegible]
⑪ Livre mystérieux
Une surprise dont les effets sont variables!

⑧ 1UP
Añade 1 vida
⑨ Orbe
Hazte invencible durante un periodo fijo
⑩ Item de armas
Aumenta la potencia del arma
⑪ Libro misterioso
Item de sorpresa con diferentes [illegible]

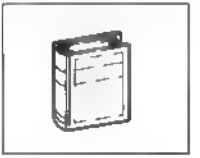
⑧

⑨



⑩

⑪



⑧ Uno in più (1UP)
Aggiunge una vita
⑨ Globo
Rende invincibili per un certo periodo di tempo
⑩ Stemma
Aumenta la potenza dell'arma usata
⑪ Libro dei Misteri
Un oggetto a sorpresa con effetti diversi

⑧ 1UP
Ger 1 extraliv
⑨ Klot
Gör dig osynlig under en bestämd tid
⑩ Vapensköld
Ökar effekten på vapen
⑪ Mystisk bok
Överraskningsföremål med skilda effekter

⑧ 1UP
Voor 1 extra leven
⑨ Bol
Je wordt een bepaalde tijd onzichtbaar
⑩ Laag wapens
Versterkt je wapen
⑪ Mysterie-boek
Surprise-item met verschillende verrassende effekten

⑧ 1UP (1 Lisää)
Saat yhden elämän lisää
⑨ Pallo
Tekee sinusta voittamattoman tietyksi aikaa
⑩ Vaakunakilpi
Lisää aseen voimaa
⑪ Salaperä nen kirja
Yllätysesine jolla on erilaisia vaikutuksia

Attack Items

There are three different kinds of attack item.

The amount of damage these items inflict on enemies depends on the button controls and number of jewels used.

	Button	Number of jewels used
Level 1	C button	1
Level 2	C button + Direction button upwards	4
Level 3	C button or C button + Direction button upwards	8

You can only use Level 3 when your weapon is at its most powerful level. All Level 3 attack items change into Ultimate attack items, unless you have less than 8 jewels.

① Blessed Water
② Ax
③ Boomerang

Angriffsgegenstäde

Es gibt drei Arten von Angriffsgegenständen

Die Größe des Schadens den diese Gegenstände beim Gegner verursachen, hängt von den Steuertasten und der Anzahl der verwendeten Juwelen ab

	Taste	Anzahl der verwendeten Juwelen
Level 1	C-Taste	1
Level 2	C-Taste + Richtungstaste aufwärts	4
Level 3	C-Taste oder C-Taste + Richtungstaste aufwärts	8

Du kannst Level 3 nur einsetzen wenn deine Waffe den höchsten Level der Wirksamkeit erreicht hat. Alle Angriffsgegenstände des Levels 3 verändern sich zu Angriffsgegenständen der Höchststufe es sei denn daß du noch weniger als 8 Juwelen besitzt

① Weihwasser
② Axt
③ Bumerang

Moyens de combat

Il existe trois sortes de moyens de combat

Les dommages que ces moyens de combat infligent aux ennemis dépendent du bouton et du nombre de joyaux utilisés.

	Bouton	Nombre de joyaux utilisés
Niveau 1	Bouton C	1
Niveau 2	Bouton C + Bouton de direction vers le haut	4
Niveau 3	Bouton C ou Bouton C + Bouton de direction vers le haut	8

Vous ne pouvez utiliser que le niveau 3 quand votre arme est à son niveau de puissance maximum Tous les moyens de combat du niveau 3 deviennent des moyens ultimes si vous disposez d au moins 8 joyaux

① Eau bénite
② Hache
③ Boomerang

Objeto de ataque

Hay tres diferentes clases de objet de ataque.

El grado de daño que estos items que impone sobre los enemigos depende de los botones de control y e número de joyas usadas

	Botón	Número de joyas usadas
Nivel 1	Botón C	1
Nivel 2	Botón C + Botón de Dirección hacia arriba	4
Nivel 3	Botón C o Botón C + Botón de Dirección hacia arriba	8

Puedes usar solamente el nivel 3 cuando tu arma está en su nivel más potente. Todos los items de ataque del nivel 3 cambian en items de ataque final a menos que tengas menos de 8 joyas

① Agua bendita
② Hacha
③ Bumerang

Oggetti di attacco

V sono tre tipi diversi di oggetti per attacco

L entità del danno che questi oggetti possono infliggere ai nemici dipende da tasti di comando usati e dal numero di gioielli utilizzati.

	Tasto	Numero di gioielli usati
Livello 1	Tasto C	1
Livello 2	Tasto C + tasto di direzione verso l'alto	4
Livello 3	Tasto C o Tasto C + tasto di direzione verso l'alto	8

Se la propria arma è al massimo livello di potenza si può utilizzare solamente il livello 3. Tutti gli oggetti di attacco dei livelli 3 si trasformano in oggetti di attacco finali, a meno che non si disponga di meno di 8 gioielli

① Acqua benedetta
② Ascia
③ Boomerang

Attackföremål

Det finns tre typer av attackvapen.

Skadeverkan av dessa föremål på fienden beror på de knappar och hur många juveler som används.

	Knapp	Antal juveler i bruk
Nivå 1	C Knapp	1
Nivå 2	C Knapp + riktningsknappen uppåt	4
Nivå 3	C Knapp eller C Knapp + riktningsknappen uppåt	8

Du kan endast använda Nivå 3 när ditt vapen är av högsta nivå. Alla Nivå 3 attackföremål förändras till maximalt attackföremål, om du inte har mindre än 8 juveler

① Välsignat vatten
② Yxa
③ Bumerang

Aanvalsitems

Er zijn drie verschillende aanvalsitems

De ernst van de schade aan de vijanden die deze items veroorzaken, is verschillend afhankelijk van de regeltoetsen en het aantal gebruikte juwelen.

	Toets	Aantal gebruikte juwelen
Niveau 1	C toets	1
Niveau 2	C toets en richtingstoets omhoog	4
Niveau 3	C toets of C toets + richtingstoets omhoog	8

Je kan alleen niveau 3 gebruiken wanneer je wapen het krachtigst is Alle aanvalsitems van niveau 3 veranderen in "Ultimate" aanvalsitems tenzij je minder dan 8 juwelen hebt

① Heilig water
② Bijl
③ Boomerang

Hyökkäysvarusteet

On kolmenlaisia hyökkäysvarusteita

Näiden varusteiden vihollisille aiheuttaman tuhon määrä riippuu käytetyistä näppäinsäätimistä ja jalokivien määrästä

	Näppäin	Käytettyjen jalokivien määrä
Taso 1	C-näppäin	1
Taso 2	C-näppäin + Suuntanäppäin ylöspäin	4
Taso 3	C-näppäin tai C-näppäin + Suuntanäppäin ylöspäin	8

Voit käyttää ainoastaan Tasoa 3 silloin kun aseesi on voimakkaimmalla tasolla Kaikk Tason 3 hyökkäysvarusteet muuttuvat Viimeisiks hyökkäysvarusteiksi eller sinulla ole vähemmän kuin 8 jalokivea.

① Siunattu vesi
② Kirves
③ Bumerangi

Ultimate Items

John: Water Dragon (Creates a powerful whirlpool on screen and damages enemies)

Eric: Thunderbolt Spear (Countless lightning bolts fly through the air in all directions)

Gegenstände höchster Leistungsstufe

John: Wasser-Drachen (Erzeugt einen starken Strudel auf dem Screen und verletzen Gegner)

Eric: Blitz-Speer (Zahllose Blitze spruhen nach allen Seiten und verletzen Gegner)

Moyens ultimes

John: Dragon d'eau (Crée un puissant tourbillon sur l'écran et blesse les ennemis)

Eric: Lance à éclairs (Un nombre incalculable de boules enflammées traversent les airs dans toutes les directions)

Objetos finales

John: Dragón de agua (Haz un remolino potente sobre la pantalla para dañar a los enemigos)

Eric: Lanza de rayos (Incontables rayos vuelan en todas las direcciones)

Stages

This game has six stages. Each stage has diverging routes.

Stages

Dieses Game hat sechs Stages. Jede Stage hat unterschiedliche Wege.

Niveaux

Six niveaux sont prévus. Chaque niveau comporte des trajets qui divergent

Niveles

Este juego tiene seis niveles. Cada nivel cuenta con rutas divergentes

Oggetti finali

John: Drago acquatico (Crea un potente vortice che danneggia i nemici)
Eric: Lancia a fulmine (Una innumerevole quantità di lampi vola nell'aria, in tutte le direzioni)

Högsta nivåns föremål

John: Vattendrake (Skapar en kraftig virvel på skärmen och förstör fiender)
Eric : Blixtspjut (Oräknelga blixtar flyger genom luften i alla riktningar)

Ultimate items

John: Waterdraak (Er ontstaat een krachtig "stormbad" op het scherm en de vijanden worden verwond)
Eric: Donderslag speer (Een onbetaar aantal lichtflitsen vliegen in alle richtingen door de lucht)

Lopulliset esineet

John: Vesilohikäärme (Muodostaa ruutuun voimakkaan pyörteen ja tuhoaa vihollisia)
Eric: Salamakeihäs (Lukemattomat salamat lentävät ilman halki kaikkiin suuntiin)

Stadi

Il gioco consiste di sei stadi. Ogni stadio ha delle strade divergenti.

Nivåer

Detta spel har sex steg. Varje steg har olika vägar

Niveau's

Dit spel heeft zes niveau's. Ieder niveau heeft verschillende routes

Vaiheet

Tässä pelissä on kuusi vaihetta Jokaisessa vaiheessa on eri suuntiin meneviä teitä

① **Stage 1:** "Dracula's Castle"

"Evil Castle of Dracula" series

Stage 2: "Shrine of Atlantis"

The mysterious lost continent of Atlantis suddenly appears in the Aegean Sea.

③ **Stage 3:** "Leaning Tower of Pisa"

The Tower echoes with the scream of a monster which lays a curse and changes the Tower into a strange and mysterious place

① **Stage 1:** "Draculas Schloß"

Serie "Das Spukschloß des Dracula"

② **Stage 2:** "Schrein von Atlantis"

Der geheimnisumwobene vergessene Kontinent von Atlantis erscheint plötzlich in der Ägäischen See

③ **Stage 3:** "Schiefer Turm von Pisa"

Im Turm hallen die Schreie eines Monsters wider das eine Verwunschung ausstößt und den Turm in einen merkwürdigen und geheimnisvollen Ort verwandelt.

① **Niveau 1:** "Le Château de Dracula"

"Le Château diabolique de Dracula"

② **Niveau 2:** "Le Temple de l'Atlantide"

Le mysténeux continent l'Atlantide apparaît soudain au centre de la mer Egée

③ **Niveau 3:** "La Tour penchée de Pise"

La tour répond en hurlant comme un monstre ce qui lance une malédiction, puis elle se transforme en un endroit étrange et mysténeux.

① **Nivel 1:** "Castillo de Drácula"

Serie del "Castillo malvado de Drácula"

② **Nivel 2:** "Sepulcro de Atlántida"

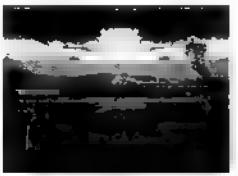
El misteroso continente perdido de Atlántida aparece subitamente en el mar Egeo

③ **Nivel 3:** "Torre inclinado de Pisa"

La torre resuena con el grito de un mónstruo, que asesta una maldición y transforma la torre en un lugar extraño y misterioso

①

②



③

① **Stadio 1:** "Il castello di Dracula"

La serie de "Il demoniaco Castello di Dracula"

② **Stadio 2:** "Il Tempio dell'Atlantide"

misterioso continente scomparso dell'Atlantide appare improvvisamente nel Mar Egeo.

③ **Stadio 3:** "La Torre pendente di Pisa"

La Torre risuona delle urla di un mostro che lancia una maledizione e trasforma la Torre in un luogo strano e misterioso.

① **Nivå 1:** "Drakulas slott"

"Den onda Drakulas slott" serier

② **Nivå 2:** "Atlantistemplet"

Den mystiskt försvunna kontinenten Atlantis visas sig plötsligt i Egeiska havet

③ **Nivå 3:** "Lutande tornet i Pisa"

Tornet ekar av ett monsters skrik som kastar ut en förbannelse och tornet förändras till en konstig och mystisk plats.

① **Niveau 1:** "Het Kasteel van Dracula"

"Evil Castle of Dracula" series

② **Niveau 2:** "De Tempel van Atlantis"

Het mysterieuze zoekgeraakte continent Atlantis verschijnt plotseling in de Aegaen Zee.

③ **Niveau 3:** "Schuine Toren van Pisa"

De Toren wordt vervloekt en laat een echo van de schreeuw van het monster horen. De Toren verandert in een vreemde mysterieuze plek

① **Vaihe 1.** "Draculan linna"

"Draculan Paha Linna"-sarjaa

② **Vaihe 2.** "Atlantiksen pyhäkkö"

Atlantiksen salaperäinen kadotettu manner ilmestyy yhtäkkiä Aegean merelle

③ **Vaihe 3.** "Pisan kalteva torni"

Torni kaikuu hirviön huudosta. Hirviö kiroaa ja muuttaa Tornin outoksi ja salaperäiseksi paikaksi

④ **Stage 4:** "The Metal Works"

A factory run by monsters that produces weapons of mass destruction. Can you close the deadly arms factory?

⑤ **Stage 5:** "Palace of Versailles"

What is this apparition of Marie Antoinette that attacks people every night?

④ **Stage 4:** "Die Metallfabrik"

Eine Fabrik, die von Monstern betrieben wird, die Massenvernichtungswaffen produzieren. Kannst du die tödliche Waffenfabrik schließen?

⑤ **Stage 5:** "Schloß von Versailles"

Was hat es zu bedeuten, daß der Geist von Marie Antoinette jede Nacht erscheint und Leute angreift?

④ **Niveau 4:** "L'acierie"

Une usine aux mains de monstres ou sont produites des armes de destruction massive. Parviendrez-vous a fermer une fois pour toutes cette usine dangereuse?

⑤ **Niveau 5:** "Le Palais de Versailles"

Pourquoi le fantôme de Marie Antoinette attaque-t-il les gens tous les soirs?

④ **Nivel 4:** "Obras metálicas"

Una fábrica explotada por los mónstruos que produce armas de destrucción en masa ¿Puedes cerrar la fábrica de armamento mortal?

⑤ **Nivel 5:** "Palacio de Vers lles"

¿Qué significa la aparición de Marie Antoinette que ataca a la gente cada noche?

④

⑤

④ **Stadio 4:** "La fabbrica di metalli"

Una fabbrica gestita da mostri che produce armi di distruzione di massa. Si riuscirà a farla chiudere?

⑤ **Stadio 5:** "La Reggia di Versailles"

Che cosa è questa apparizione di Maria Antonietta che attacca la gente tutte le notti?

④ **Nivå 4:** "Metallfabriken"

En fabrik som sköts av monster och som producerar massförstörelsevapen. Kan du stänga den dödliga vapenfabriken?

⑤ **Nivå 5:** "Versailles palatset"

Vad är det för representation av Marie Antoinette som attackerar folk varje natt

④ **Niveau 4:** "The Metal Works"

Een fabriek die door monsters wordt beheerst. Er worden wapens gemaakt voor massamoorden. Kan jij, de gevaarlijke wapenfabriek sluiten?

⑤ **Niveau 5:** "Paleis van Versailles"

Wat is die spookachtige verschijning van Marie Antoinette waarmee mensen iedere nacht maar weer worden lastig gevallen?

④ **Vaihe 4**: "Metallitehdas"

Hirviöiden ylläpitämä tehdas, joka valmistaa joukkotuhoaseita. Pystytkö sulkemaan tappavien aseiden tehtaan?

⑤ **Vaihe 5**: "Versaillesin palatsi"

Mikä on tämä Marie Antoinetten haamu, joka hyökkää joka yö ihmisten kimppuun?

⑥ **Stage 6:** "Proselpina Castle"

A vision of Proselpina Castle suddenly appears in Whiteby, England. The final battle with Elizabeth begins, then

⑥ **Stage 6:** "Proselpina-Schloß"

Eine Vision des Proselpina-Schlosses erscheint plötzlich in Whiteby, England. Die letzte Schlacht gegen Elisabeth beginnt und dann

⑥ **Niveau 6.** "Proselpina Castle"

Une vision du château de Proselpina apparaît soudain à Whiteby, Angleterre. La bataille finale avec Elizabeth commence ensuite..

⑥ **Nivel 6:** "Castillo de Proselpina"

Una visión del castillo de Proselpina aparece súbitamente en Whiteby, Inglaterra. El combate final con Elizabeth inicia, entonces.

⑥

⑤ **Stadio 6:** "Il Castello di Proserpina"

A Whitby, in Inghilterra appare improvvisamente una visione del Castello di Proserpina. Inizia la battaglia finale con Elizabeth e poi

⑥ **Nivå 6:** "Proselpina slott"

En vision av Proselpina slott visar sig i Whiteby, England Det sista slaget med Elizabeth börjar, sedan.

⑥ **Niveau 6:** "Proselpina Kasteel"

Een visie van het Proselpina Kasteel doemt plotseling op in Whitaby Engeland De laatste slag met Elizabeth start. En dan.

⑥ **Vaihe 6:** "Proselpinan linna"

Proselpinan linnan haamu ilmestyy yhtäkkiä näkyviin Whitebyssä Englannissa Lopullinen taistelu Elizabethin kanssa alkaa. sitten.

Characters

John Morris

Young man, descendant of the Belmond Family. Use the "Vampire Killer" the enchanted whip handed over to the Morris Family to vanquish vampires.

Personen in diesem Spiel

John Morris

Ein junger Mann, Abkömmling der Familie Belmont. Verwende den "Vampir-Killer", d.h. die geheimnisvolle Zauberpeitsche die der Familie Morris zur Vernichtung von Vampiren übergeben wurde.

Personnages

John Morris

C'est un jeune homme. Il descend des Belmont. Utilisez le "Tueur de vampires" ce fouet magique qui a été hérité de la famille Morris pour vaincre les vampires.

Personajes

John Morris

Jóven, descendiente de la familia Belmond. Usa el "Exterminador de vampiros", un lazo heredado de la familia Morris para exterminar a los vampiros.

Personaggi

John Morris

Un giovane discendente della Famiglia Belmond. Usa l'"Uccidi-vampiri", la frusta incantata donata alla Famiglia Morris per distruggere i vampiri.

Figurer

John Morris

Ung man, ättling till Belmond familjen. Använder "Vampyrdödaren", den välsignade piska som en gång gavs till familjen Morris för att kväsa vampyrer med.

Karakters

John Morris

Een jonge man, afstammeling van de Belmond Familie. Gebruik de "Vampire Killer", de graag-geziene zweep die aan de Morris Familie is overgedragen om met de vampiers af te rekenen.

Henkilöt

John Morris

Nuori mies, Belmond-suvun jälkeläinen. Tuhoa vampyyrit käyttämällä "Vampyyrin tappajaa", Morriksen perheen omistamaa lumoittua ruoskaa.

Eric Lecarde

He was a young man who wanted to become a sculptor but one day a mysterious old man told him about the revival of Dracula and his destiny as a vampire hunter. He was reborn a vampire hunter because his girlfriend had been changed into a vampire by Elizabeth Bartley. He promises to take revenge for Elizabeth using a "Witches Spear."

Eric Lecarde

Er wollte als junger Mann Bildhauer werden, aber eines Tages erzählte ihm ein mysteriöser alter Mann eine Geschichte über die Auferstehung von Dracula, und daß ihn die Vorsehung als Vampirjäger ausersehen habe. Er wurde als Vampirjäger wiedergeboren, da seine Verlobte früher von Elizabeth Bartley in einen Vampir verwandelt worden war. Er schwor Elizabeth Vergeltung mit seinem "verhexten Speer"

Eric Lecarde

Quand il était jeune, il souhaitait devenir un sculpteur. Un jour, un vieil homme mystérieux lui apprit la renaissance de Dracula et l'informa sur sa destinée qui est de combattre les vampires. Il naquit une nouvelle fois, cette fois-ci sous les traits d'un chasseur de vampires car Elizabeth Bartley avait changé sa fiancée en vampire. Il promit de se venger d'Elizabeth en utilisant pour cela la "Lance des Sorcières"

Eric Lecarde

El era un jóven que quería ser escultor pero un día un misterioso anciano le contó la historia de la resucitacion de Drácula. Con ese encuentro, cambió su destino. Decidió a dedicarse a la caza de los vampiros también porque su novia fue transformada en una mujer vampiro por Elizabeth Bartley. El se promete vengarse de Elizabeth usando una "Lanza de brujas"

Eric Lecarde

Un giovane che desiderava diventare scultore, ma al quale un giorno, un vecchio misterioso racconto della resurrezione di Dracula, e del fatto che Eric era destinato a divenire un cacciatore di vampiri. Rinacque cosi come cacciatore di vampiri perchè la sua fidanzata era stata trasformata in un vampiro da Elizabeth Bartley. Ha promesso di vendicarsi su Elizabeth usando una "Lancia per streghe"

Eric Lecarde

Han var en ung man som ville bli skulptör, men en dag kom en markig gammal man fram till honom och talade om Drakulas återkomst och hans öde att bli vampyrdödare. Han återföddes som vampyrjägare därför att hans flickvän gjorts till vampyr av Elisabeth Bartley. Han har lovat att hämnas på Elisabeth för att hon använde "Häxspjutet"

Eric Lecarde

Een jonge man, die eigenlijk een beeldhouwer wilde worden. Op een dag vertelde een mysterieuze man hem echter over de wedergeboorte van Dracula en dat hij was voorbestemd om de vampieren te verslaan. Hij werd een vampierjager, temeer omdat zijn vriendin door Elizabeth Bartley in een vampier was veranderd. Hij beloofde wraak te nemen op Elizabeth met een "Heksenspeer"

Eric Lecarde

Nuorena hän halusi ryhtyä kuvanveistäjäksi, mutta eräänä päivänä salaperäinen vanha mies kertoi hänelle Draculan henkiinheräämisestä ja hänen kohtalostaan vampyyrinmetsästäjänä. Hän syntyi uudelleen vampyyrintappajaksi sen jälkeen kun Elizabeth Bartley oli muuttanut hänen kihlattunsa vampyyriksi. Hän on luvannut kostaa Elizabethille käyttämällä "Noitien keihästä"

Drotia Tzuentes

She is an mysterious old witch and a servant of Elizabeth. She obstructs the vampire hunters quest by controlling demons

Drotia Tzuentes

Sie ist eine mysteriöse alte Hexe und Dienerin von Elizabeth. Sie versucht, die Pläne der Vampirjäger mit Dämonen zu durchkreuzen, die von ihr gesteuert werden

Drotia Tzuentes

C'est une veille et horrible sorcière au service d Elizabeth. Elle met des bâtons dans les roues aux chasseurs de vampires en faisant appel aux démons

Drotia Tzuentes

Ella es una misteriosa bruja vieja y sirvienta de Elizabeth. Obstruye la busqueda de los cazadores de vampiros controlando a los demonios.

Drotia Tzuentes

Un vecchia strega mistenosa, e domestica di Elizabeth Comandando van demoni, essa intraicia la ricerca dei cacciatori di vampiri

Drotia Tzuentes

Hon är en mystisk gammal häxa och Elisabeths tjänare. Hon förstör för vampyrjägare genom att kontrollera demoner

Drotia Tzuentes

Zij is een mysteneuze oude heks en een dienares van Elizabeth. Met haar demonen dwarsboomt zij het doel van de vampierjagers

Drotia Tzuentes

Hän on salaperäinen vanha noita ja Elizabethin palvelija. Hän on esteenä vampyyrinmetsästäjille, koska hän pystyy kontrolloimaan pahoja henkiä

Elizabeth Bartley

She is a female vampire who murdered girls and doused their blood on her own body to gain eternal beauty, for which cruelty she was executed. However, she was revived from a 300-year sleep by the witch Drotia Tzuentes. To revive Count Dracula and take vengeance against humanity she leads Europe into war

Elizabeth Bartley

Bei ihr handelt es sich um einen weiblichen Vampir. Sie hat junge Mädchen ermordet und deren Blut auf ihren eigenen Körper geschüttet, um ewige Schönheit zu erlangen. Für diese Grausamkeit wurde sie hingerichtet. Sie wurde jedoch durch die Hexe Drotia Tzuentes aus einem 300 jährigen Schlaf wieder zum Leben erweckt, um nun ihrerseits den Grafen Dracula wieder zum Leben zu erwecken und sich an der Menschheit zu rächen

Elizabeth Bartley

C'est une femme vampire qui tua de nombreuses jeunes filles et but leur sang pour conquérir la beauté éternelle. Elle fut exécutée en raison de ses actions cruelles. Après 300 ans de somme elle fut ramenée à la vie grâce à l'intervention de la sorcière Drotia Tzuentes. Dans le sordide dessein de redonner vie au Comte Dracula et de faire payer sa mort à l'humanité, elle fut à l'origine de la guerre en Europe

Elizabeth Bartley

Ella es una mujer vampiro que asesinó a un gran número de muchachas chupando su sangre para ganarse la belleza eterna. Por esa crueldad fue contenada a la muerte. Sin embargo, ella fue resucitada después de 300 años de sueño por la bruja Drotia Tzuentes. Para resucitar al Conde Drácula y vengarse de la humanidad ella indució a Europa a una guerra

Elizabeth Bartley

Un vampiro donna che uccideva le ragazze e si cospargeva il corpo del loro sangue per guadagnare la bellezza eterna Venne giustiziata per queste sue crudeltà, ma venne fatta rinascere da suo sonno d 300 anni dalla strega Drotia Tzuentes. Conduce l'Europa alla guerra per poter far rinascere il Conte Dracula e vendicarsi dell'umanità

Elisabeth Bartley

Hon är den kvinnliga vampyren som mördade flickor hällde deras blod över sin egen kropp för att erhålla evig skönhet och som avrättades för dessa grymheter Men hon väcktes ur sin 300 åriga sömn av häxan Drotia Tzuentes För att återuppväcka Greve Drakula och ta hämnd på människigheten leder hon Europa in i krig

Elizabeth Bartley

De vrouwelijke vampier die meisjes heeft vermoord en hun bloed over haar eigen lichaam heeft gegoten zodat zij voor altijd jong en mooi zou blijven Ze werd hier echter voor gestraft, maar werd na een 300-jange slaap weer tot leven geroepen door de heks Drotia Tzuentes Zij brengt weer onrust in Europa met haar wraakzucht en ze probeert Graaf Dracula weer tot leven te brengen

Elizabeth Bartley

Hän on naisvampyyri joka murhasi tyttöjä ja valeli oman vartalonsa näiden vereillä saadakseen itselleen ikuisen kauneuden Hänet teloitettiin näiden tekojen vuoksi. Hänet herätti kuitenkin henkiin 300 vuoden unesta noita Drotia Tzuentes Saadakseen Kreivi Draculan henkiin ja kostaakseen ihmiskunnalle hän johtaa Eurooppaa sotaan.

Count Dracula

This is a vampire who has frightened people for centuries on end as the Devil of Darkness. Turned into ashes after losing the deadly battle with Kincy Morris, his deep-seated hatred did not die, but remained on earth. His evil spirit now roams the earth in search of a new body.

Graf Dracula

Er ist ein Vampir, der die Menschheit seit Jahrhunderten in Angst und Schrecken versetzt hat. Er ist ein Teufel der Finsternis. Nachdem er den tödlichen Kampf gegen Kincy Morris verloren hatte, verwandelte er sich in Asche. Sein abgrundtiefer Haß ist jedoch niemals gestorben und irrt seitdem immer noch auf der Erde herum. Sein böser Geist irrt nun durch die Welt und sucht sich einen neuen Körper.

Comte Dracula

C'est le Prince des ténèbres, ce vampire qui a effrayé le monde pendant des siècles. Réduit en cendres au cours de la bataille qui l'a perdit contre Kincy Morris, son âme haineuse ne mourut pas mais demeura sur terre. Son esprit diabolique parcourt la terre à la recherche d'un corps à envahir.

El Conde Drácula

Es un vampiro que aterrorizó a la gente durante siglos sin interrupción como el Demonio de la Oscuridad. Aunque hecho ceniza después de la derrota en la batalla mortal con Kincy Morris, su odio profundo no murió sino permaneció en la tierra. El espíritu del diablo ahora anda errante en busca de un nuevo cuerpo.

Conte Dracula

Un vampiro che ha impaurito la gente per secoli, come demone delle Tenebre. Sconfitto e distrutto dopo aver perduto l'ultima battaglia con Kincy Morris, il suo terribile odio non venne messo a morte, ma rimase sulla terra. Il suo spirito malvagio sta ora vagando sulla terra alla ricerca di un nuovo corpo.

Greve Drakula

Detta är den vampyr som skrämt folk i århundraden utan ände så som Mörkrets Djävul. Förvandlad till aska efter det förlorade slaget mot Kincy Morris dör ändå inte hans hat utan det stannar kvar på jorden. Hans onda ande jagar nu runt jorden sökande efter en ny kropp.

Graaf Dracula

De vampier die eeuwenlang de mensheid heeft geteisterd als "Duivel van de Nacht". Na zijn dodelijke gevecht met Kincy Morris bleef er van zijn lichaam slechts as over, maar zijn diep-geworteide haat bleef op aarde rondhangen. Zijn vreselijke ziel sluimert over de aarde, op zoek naar een nieuw lichaam.

Kreivi Dracula

Tämä on vampyyri, joka on pelotellut ihmisiä vuosisatojen ajan Pimeyden Paholaisena. Vaikka hän muuttui tuhkaksi hävittyään taistelussa Kincy Morrikselle, hänen syvä vihansa ei kuollut vaan jäi maahan. Hänen paha henkensä kiertää nyt maailmaa uutta ruumista etsien.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei längem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager immédiatement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para utilizarlo adecuadamente

① ¡No lo moje!
② ¡No lo doble!
③ ¡No le dé golpes violentos!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo dañe ni raye!
⑥ ¡No lo exponga a altas temperaturas!
⑦ ¡No lo exponga a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o colpirla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce sul fosforo del CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Handhavande au kassetten

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

① Aktas för fukt och vatten!
② Får ej vikas!
③ Får ej utsättas för stötar!
④ Utsätt den ej för starkt solljus!
⑤ Öppna den ej eller skada den!
⑥ Förvara ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelomgång.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, med detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stoot er niet hard tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

① Älä kosteuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvapulkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Välttä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

T-95076-50
©Konami Digital Entertainment